EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

LE MANS 24 HOURS, ROLLCAGE STAGE II, SPACE DEBRIS, COLONY WARS: RED SUN




# SVENSKA PlayStation® Magasinet

NUMMER 28

LÄS OM DET FÖRST I PSM

## DRIVER 2

BILARNA • STÄDERNA • UPPDRAGEN

TUFFASTE BILSPELET ÄR HÄR IGEN

22 SPEL RECENSERADE!

- Eagle One: Harrier Attack
- Guardian of Darkness
- Barbie Race and Ride
- Rally Championship
- Lego Rock Raiders
- Theme Park World
- Tiger Woods 2000
- Marvel vs Capcom
- South Park Rally
- Renegade Racers
- Teletubbies (urk)
- Cool Boarders 4
- Vandal Hearts II
- Psychic Force 2
- Extreme 500
- Killer Loop
- Jet Rider 3
- Beatmania
- Tiny Tank
- Grandia
- Ehrgeiz
- Shaolin

VI HAR PROVSPELAT

## SYPHON FILTER 2

NU MED DEATHMATCH

## FEAR EFFECT

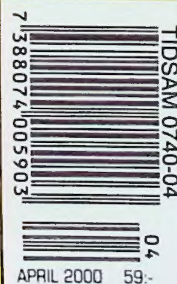
SPELET SOM GUD GLÖMDE

4 SIDOR TIPS & FUSK

PSM 28

TÄVLA OCH VINN FINA PRISER

Sveriges officiella PlayStation-tidning



## Prenumeration

Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

## Redaktion

Chefredaktör: Tommy Rydling
Layout: Andreas Frisk, Anna Clason och Lena Lauren
Korrektur: Nathalie Zimmerman
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

## Medarbetare

Daniel Törnqvist
Magnus Larsson
Morten Solholm

## Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Jez Bridgeman, Milford Coppock, Simon Middleweek, Cathrine Channon, Dan Mayers, Nicky McClure, Andrea Toal, Pete Loretz, Martin Burton, Pete Wilton, James Price, Dean Evans, Kieron Gillen, Nicolas Di Costanzo, Jes Bickham, Sam Richards, Steve Bradley, David Harrison och Oliver Hurley

## Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Raholm

## Utgivare

Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@atlantic.medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

## Annonsbokning

Medströms Dataförlags AB
Patrik Rehn, tel: 08-692 01 34
Per Karlsson, tel: 0470-70 31 12




# Red. har ordet



**Nästan hela branschen verkar hålla andan i väntan på PlayStation2. Artiklarna om PlayStation2, både i branschtidningar och andra medier, är översvallande positiva. Det faktum att maskinen kommer kunna spela upp DVD-filmer har appläderats, och det finns till och med vänner till mig som väntar med att köpa en DVD-spelare för att köpa en PlayStation2 i stället när den kommer "i höst".**

Möjligheterna med den nya maskinen svindlar. Koppla upp dig på Internet och spela mot andra spelare över hela världen. Ladda hem speldemon och uppgraderingar direkt till den hårddisk som sägs komma senare. Kolla på DVD-film när du tröttnar på att spela *Gran Turismo 2000*.

Men man kanske inte ska jubla i förväg. Visst är det sant att PlayStation2 verkar vara en riktig monstermaskin. Men releasedatumet i Europa är inte spikat. Man säger "till hösten", men vad betyder det? Ja, ska man vara pessimistisk så betyder det att maskinen dyker upp i begränsat antal kring årsskiftet 2000/2001. Utan modem. Och antagligen utan möjligheten att koppla upp sig mot Internet. Någon server ska väl sättas upp, men det har man säkert inte hunnit med vid lanseringen.

Någon officiell distributör är inte utsedd av Sony, även om ett stort företag med viss erfarenhet av PlayStation1 ligger väldigt bra till.

Sedan har vi det här med DVD-spelaren. Kommer den vara låst till region 2, det vill säga den europeiska regionen? Antagligen. Hur kommer man sköta uppspelningen av filmerna? Med handkontrollen? Det verkar inte särskilt smidigt. Hur bra bildkvalitet och ljud kommer den ge?

Man tjatar om att PlayStation2 ska bli en universalmaskin som ska stå mitt i vardagsrummet. Men jag ser en möjlighet till konflikt när sonen i familjen vill spela *Gran Turismo 2000* och fadern vill kolla på DVD-film.

Visst är jag upphetsad över att PlayStation2 kommer hit snart. Men det är minst ett halvår kvar tills den kommer hit, och det kommer en hel hög med grymma spel till PlayStation1 framöver. Vi har en härlig höst framför oss, oavsett om PlayStation2 kommer i tid eller ej.

Tommy Rydling

**Tommy Rydling (Chefredaktör)**

# UR INNEHÅLLET







FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
**VÄND PÅ SIDAN**

SVENSKA PlayStation Magasinet

# INNEHÅLL

NUMMER 28
APRIL 2000



sidan 38

## Theme Park World

Mer salt på de flottyrkokta potatisstavarna! Mer is i läsken!



sidan 19

## UEFA Champions League

Sköt ditt eget fotbollslag och skit i andra.

## RECENSIONER



## ANALYS



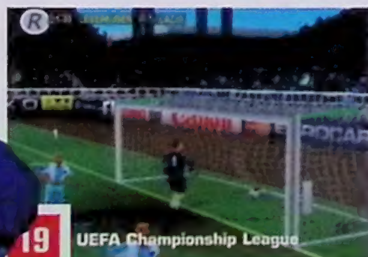


62 Driver 2

***Driver 2* tar ett stort steg – ut ur bilen!**



24 Micro Maniacs



19 UEFA Championship League



59 Cool Boarders 4



53 Teletubbies



60 Ehrgeiz



32 Fear Effect



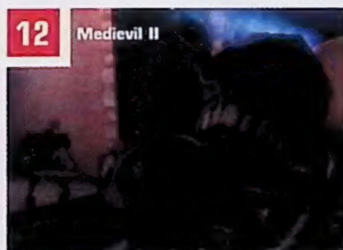


## PROVSPELAT

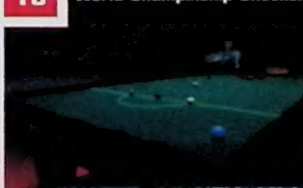


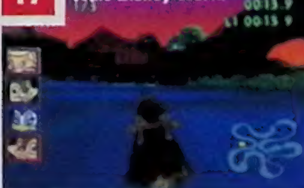
## PÅ RITBORDET




12 Medievil II


14 Spiderman


16 World Champinship Snooker


17 Walt Disney World

## VARJE MÅNAD



## På CD:n

Vår vana trogen ger vi er ännu en CD fylld till bredden med demon på kommande spel. Prova nya *Colony Wars* eller *Rollcage Stage II!*

### LE MANS 24 HOURS
**Spelbar**
Kör ett race för Team Augusta i världens mest prestigefyllda biltävling.

### ROLLCAGE STAGE II
**Spelbar**
Har du alltid drömt om att köra bil upp-och-ner? Nä, kanske inte. Men det är kul! Testa själv.

### SPACE DEBRIS
**Spelbar**
Än en gång är det upp till dig att rädda världen genom att skjuta allehanda rymdmonster. Sätt igång!

### COLONY WARS: RED SUN
**Spelbar**
Snyggare, större och finare. Del tre i *Colony Wars*-sagan är här.

### DEMOLITION RACER
**Video**
Så här kan det gå till i det våldsamma bilspelet *Demolition Racer*.

### COOL BOARDERS 4
**Video**
Kolla in hur senaste snowboardspelet verkar.

### MEDIEVIL 2
**Video**
Fullt ös med skelettet Dan igen! Till vår stora glädje.

### GHOUL PANIC
**Video**
Det här kan vara det snyggaste ljuspistol spel vi sett. Döm själva.

### GRANDIA
**Video**
Taskig grafik men underbart spel. Här kan du få en tjuvtitt.

### DOWNLOAD
Final Fantasy VIII * Medal of Honor * Tomorrow Never Dies * Tony Hawk's Skateboarding

PLAYSTATION-REKLAM ANMÄLD TILL KONSUMENTVERKET

# MAMMA OGILLAR BRÖST

**En reklamkampanj från Sony har anmälts till Konsument-verket för ett bildspråk där "våld med sexuella anspelningar glorifieras".** Kampanjen består av två annonser, som använts som omslag till en reklambroschyr för PlayStation-sortimentet med spel och hårdvara. Broschyren har legat framme i många spelbutiker, och det är mamman till en 9-årig son som har gjort anmälningen. Konsumentverket har inte tagit ställning i detta fall i skrivande stund.

I en artikel i Dagens Nyheter säger PR-chefen för PlayStation i Skandinavien, Martin Arild, att han inte förstår anklagelserna:

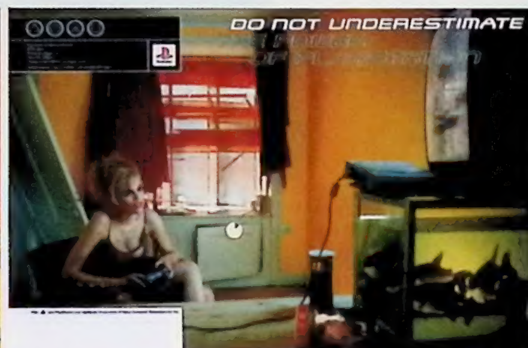
– Det är en snygg tjej, inte mer eller mindre lättklädd än andra kvinnor i reklam.

Till nästa år ska det ändå göras två olika broschyrer – en för barn och en för ungdomar.

(DN)




Före: Inoljad ung kvinna utsätts för sexuella anspelningar av ett stim flygande pirayor.




Efter: Kvinnan lindrar chocken med hjälp av sitt favoritspel på PlayStation.



PLAYSTATION RÄCKER INTE TILL

# NYTT BONDSPEL PÅ GÅNG

Electronics Arts ska släppa ett nytt Bondspel. Den här gången är det senaste filmen, *The World is not Enough*, som är förebilden. Detta blir det första spelet för Electronic Arts efter det att man tecknat avtal med filmbolaget MGM Interactive. Avtalet går ut på att enbart Electronic Arts äger rätten att tillverka, distribuera och sälja spel som baseras på filmkaraktären James Bond.

Spelet ska inte bara släppas på PlayStation. Nej, både en version för PlayStation2 och PC står också på schemat. Men man tänker inte hamna i den fällan att man gör en version av spelet och sedan konverterar den till alla aktuella format. I stället specialutvecklar man varje version av spelet för sig, för att kunna dra nyttja av varje maskins styrka (och undvika svagheterna).

*The World is not Enough* ska utspelas i förstapersons-perspektiv, precis som *Quake II*. Till PC och PlayStation2 ska man använda sig av iD Softwares grafikmotor från *Quake III*. Då kanske det inte är någon långsökt gissning att PlayStation-versionen kommer bygga på *Quake II*-motorn?

Hur som helst lovar Electronic Arts att spelet ska bygga helt och hållet på filmen *The World is not Enough* och innehålla allt det man kan begära av ett Bondspel. Det vill säga Bond-brudar, Bond-skurkar och Bond-prylar. Samt en och annan Martini.

Spelet ska släppas samtidigt till de tre formaten i slutet av året.

VANISHING POINT

# SPELET SOM SKA SPÖA GT2

Utvecklarna själva är alltid kaxiga när de talar om sina egna spel. Det gäller även Acclaim och deras kommande racingspel *Vanishing Point*, som beskrivs som en *GT2*-dödare.

Namnet *Vanishing Point* har spelet fått eftersom grafiken (allt enligt Acclaim) går ända bort till horisonten utan någon pop-up eller andra grafikproblem.

Alla racingspel nu för tiden sneglar på *Gran Turismo 2*. Så även Acclaim, men man har slängt in en del nymodigheter i sitt spel. Eller vad sägs om en karriär som stuntförare? Klara av 13 olika uppdrag med den bil du får dig tilldelad, och sedan kan du välja vilken bil du vill och testa igen.

En influens från *Gran Turismo 2* är att man dels kan köra vanliga race och rallytävlingar.

Vill man spela flera går det bra att köra en tävling i "Balloon busting". Här gäller det alltså att köra sönder ballonger som ligger på vägen. Den som först kört över alla sina ballonger vinner.

Det finns åtta banor i singelspelarläget, åtta i flerspelarläget, tretton stuntbanor och en testbana. Lägg till detta att du kan köra alla banor från singel- och flerspelarläget i en spegelvänd version så inser ni att det finns massor att göra i spelet.

Andra finesser i spelet är att bilarna kan volta; något som ju inte är möjligt i *Gran Turismo 2*. Dessutom kan åtta bilar trängas samtidigt på banorna, mot *GT 2:s* sex.

Till sist har man också ett garage där man kan meka med bilarna och göra diverse fininställningar.

www.acclaim.com









"Vanishing point" är den punkt i en perspektivritning mot vilket allting pekar. Det är också namnet på ett nytt racingspel som utvecklarna hoppas överträffa ska *Gran Turismo 2*.



UBI SOFT OCH DISNEY I SAMARBETE

## BLI EN DINOSAURIE

Nästa storfilm från Disney är ingen tecknad film – den är datoranimerad och heter *Dinosaur*. Den handlar om dinosaurier, fast på vanligt Disney-manér kan dessa dinosaurier naturligtvis prata och är gulliga (förutom de elaka köttätarna då). Filmen kommer lagom till jul här i Sverige, och samtidigt kommer spelet *Dinosaur* till PlayStation, PlayStation 2, PC, Dreamcast och Dolphin.
Spelet är ett samarbete mellan Disney Interactive och Ubi Soft Entertainment, och här intill kan du se några bilder från filmen. I spelet ska man styra en Iguanadon som heter Aladar (påminner onekligen om Alladin –red) i jakten på ett fredligt land där de kan leva ostört.
www.ubisoft.dk

SMÅMONSTER INVADERAR BIOGRAFERNA

## LÅNGFILMEN OM POKÉMON ÄR HÄR

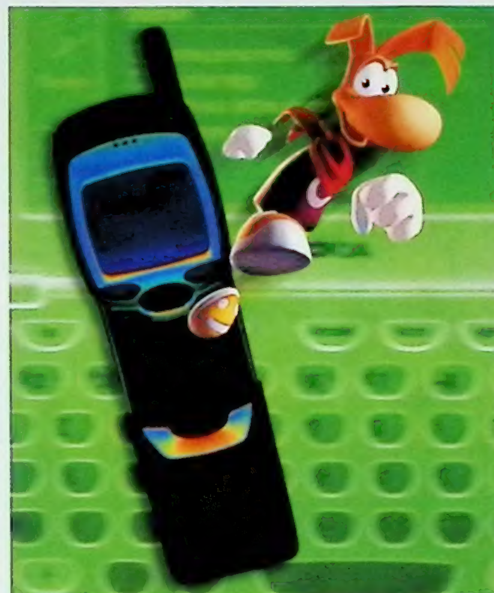
Den 14 april har långfilmen om de söta Pokémon-monstren premiär på våra biografer. Filmen är ett tecknat äventyr som handlar om killen Ash och hans Pokémonkompisar, däribland den populäre Pikachu.
Enligt Sandrew själva bjuder filmen på "utsökt japansk animation med modern popkultur". För popkulturen står närmare bestämt Britney Spears, Christina Aguilera och M2M.
Filmen riktar sig till barn i 6–12-årsåldern och är dubbad.
www.sandrewmetronome.se



**Pikachu och hans tusen miljarder Pokémon-kompisar slåss på bio från och med den 14 april. Filmen riktar sig till barn i 6–12-årsåldern (det vill säga Nintendo-ägare).**

UBI SOFT OCH GUILLEMOT BILDAR WAP-BOLAG

## RAYMAN PÅ DIN MOBIL?



**Om allt går Ubi Softs väg kanske du kan spela ett *Rayman*-spel på din mobiltelefon om ett år.**

Snart ska du kunna spela riktiga spel på din mobiltelefon – inte bara masken och memory. I alla fall om allt går som Ubi Soft och Guillemot vill.
De två företagen är intimt förknippade med varandra, och nu har de tillsammans bildat det nya bolaget LUDI WAP, som helt ska koncentrera sig på att skapa online- och offline-spel för den nya generationens WAP-telefoner.
År 2002 tror man att det kommer finnas en miljard mobiltelefonanvändare, så den potentiella marknaden är enorm. Det nya företaget LUDI WAP har rätten att använda spelen från Ubi Soft och dess spelfigurer. Mest populär är Rayman, plattformshjälten utan armar och ben (men väl med händer och fötter).
Det finns andra som börjar kika på WAP-markanden också. En av dem är Infogrames, som vid en pressvisning för en tid sedan nämnde WAP som ett av de områden de ska koncentrera sig på i framtiden.
www.ubisoft.dk

NYTT SÄLJREKORD

## SUCCÉ FÖR PS2

Sony har rapporterat att de sålt 980 000 PlayStation2 på de första två dagarna sedan lanseringen den fjärde mars i Japan. Då har man också räknat med de beställningar som kommit in via Internet. Många köpare hade köat utanför affärerna i mer än ett dygn, och sovit i sovsäck på trottoarerna.
Försäljningen för PlayStation2 är mer än tio gånger bättre än för PlayStation, som lanserades för fem år sedan.
Affärer i Japan har också rapporterat att försäljningen av DVD-filmer har ökat dramatiskt sedan lanseringen av PS2.
Den japanska speltidningen Famitsu har nu recenserat åtta PS2-titlar, varav en fick "silver"-utmärkelsen, fyra "guld" och en "platinum" – nämligen *Ridge Racer V*. (Adrenaline Vault)

## NOTISER

### Fritt fram för PS-emulator

Företaget Connectix kan nu fortsätta att sälja sin PlayStation-emulator *Virtual Game Station*. Programmet gör att du kan spela de flesta PlayStation-spel på en vanlig Macintosh G3 eller G4.
Sony hade fram till den 10 februari förhindrat att programmet säljs, men nu har en domstol slagit fast att programmet inte inkränktar på Sonys copyright. Alltså återupptas försäljningen.
Emulatorn ska också komma i en PC-version.
*www.connectix.com*

### IQ Media distribuerar Hasbros spel

Den svenska distributören IQ Media distribuerar från och med februari Hasbro Interactives spel i Sverige och Norge.
I Hasbro Interactive ingår, förutom moderbolaget, Microprose, Atari, Team 17, Avalon Hill och Europress.
Bland Hasbros titlar kan nämnas *Rollercoaster Tycoon*, *Civilization* och *ActionMan*.
*www.iq.se*

### Konami satsar hårt

Japanska Konami meddelar att de har planer att producera inte mindre än tio spel till PlayStation2 från och med april fram till år 2001.
*www.konami.se*

### PS2 inte helt bakåtkompatibel

Från början hette det att PlayStation2 skulle vara hundra procent bakåtkompatibel med gamla PlayStation. Med andra ord skulle det gå att spela samtliga PlayStation1-titlar på den nya konsolen.
Men nu har Sony informerat om en handfull spel som inte fungerar som de ska på PlayStation2. Det rör sig mest om spel som antagligen inte kommer dyka upp i europeiska versioner.
*www.sony-europe.com*

### Olagligt exportera japansk PS2

Enligt säkra källor ska det vara olagligt att köpa en japansk PlayStation2 och föra den ut från Japan.
Skulle man ändå få tag på en maskin som importerats hit till Sverige kommer den antagligen kosta närmare 20 000 kronor! Då kanske det är lika bra att vänta tills den officiella europeiska lanseringen och bara pröjsa 3 500 i stället?









För att fira lanseringen av *Tomb Raider III* som Platinumspel målade man helt sonika den nuvarande Lara Croft-modellen från topp till tå.

# LARA CROFT BLIR PLATINUMFÄRGAD

Den 10 mars blev *Tomb Raider III* en Platinumtitel. Spelet går med andra ord att köpa för 249 kronor numera. För att fira Platinumutgåvan kunde Laras fans den tredje februari bevittna hur den nuvaranda Lara Croft-modellen, Lara Weller, målades i platinumfärg från topp till tå. Hur det hela gick till kan du se ovan.
Eidos har för övrigt beslutat att göra ett *Tomb Raider V* till PlayStation! Suck.
www.sceneone.co.uk

PAMELA ANDERSON UTMANAR LARA CROFT

# LIVVAKT I HÖGKLACKAT

Ni kanske har sett TV-serien *V.I.P.* på TV3? Det är den där actionserien där Pamela Anderson spelar en livvakt och springer runt med högklackade skor, minimala kjolar och maximala pistoler.
Nu ska TV-serien bli dator- och TV-spel. Det är Ubi Soft som ska utveckla spelen, och i sin pressrelease skriver man att spelet ska komma till i princip samtliga format – inklusive X-Box (en liten blunder där som gör att ryktena om Microsofts X-Box blir än mer trovärdiga)!
TV-serien hade premiär i USA hösten 1998 och visas nu i över 60 länder.
www.ubisoft.dk







*MARY KING'S RIDING STAR* ÖVERSÄTTS OCH BYTER NAMN

# RIDSPEL NU PÅ SVENSKA

Ridspelet *Mary King's Riding Star* (se PSM 3/2000) ska översättas till svenska. Spelet kommer också byta titel till *"Lussan" Nathorst Riding Star* och få kommentarer av ingen mindre än Anders Gernant. "Lussan" Nathorst är en av Sveriges bästa kvinnliga ryttare, och Anders Gernant var förr i tiden vår mesta hästpratare så fort det var tal om hoppning eller dressyr. Distributör för spelet blir Midas Interactive, som också så småningom ska släppa Molyneuxs eftertraktade strategispel *Black & White* (när det nu blir färdigt).
www.midasinteractive.com




Ridspelet *Mary King's Riding Star* översätts och byter namn till *"Lussan" Nathorst Riding Star.*

## NOTISER

### USB-dosa till PS

Företaget Planex har planer på att släppa en liten USB-dosa som kopplas till en PC.
I dosan kan du sätta in ett PlayStation-minneskort och en PlayStation-handkontroll. Med minneskortet i dosan kan du överföra data till datorns hårddisk, till exempel för att byta save-filer per e-post med dina kompisar. Handkontrollen ska du kunna använda i de flesta PC-spel.
Dosan heter PS-MG2 och säljs i Japan för omkring 91 dollar. Det är oklart om den kommer till Sverige.

### X-Box nästan officiell

Alla pratar om att Microsoft köpt domännamnet x-box.com. Det krävs inte mycket fantasi för att lista ut att det bör bero på att deras påstådda X-Box faktiskt existerar, och att det snart är dags för ett officiellt uttalande i saken. Det ryktas att Bill Gates ska presentera maskinen på en mässa den 10 mars (2 dagar efter presslägging). Har det hänt något officiellt i frågan sedan tidningen gått i tryck lär det gå att läsa på Microsofts hemsida.
*www.microsoft.se*

### SVG distribuerar Square's spel

Square, som är mest kända för sina rollspel i *Final Fantasy*-serien, har bytt distributör. Numera är det företaget SVG som ska sköta distributionen i Europa av alla kommande Square-spel. Bland dessa finns bland andra *Final Fantasy IX* och *Vagrant Story*.
*Vagrant Story* är för övrigt ett av bara tre spel som fått full pott i japanska speltidningen Famitsu. De övriga som fått den äran är *Zelda* till Nintendo 64 och *Soul Calibur* till Dreamcast.

### Fel om Platinum

I ett tidigare nummer berättade vi hur ett spel utses till Platinum-spel. Platinum är ju namnet på den serie med budgetspel som kostar runt 200–250 kronor. Vi skrev då, helt felaktigt, att det bara är Sonys spel som får bli Platinum-spel.
Så är inte fallet. Vem som helst får släppa ett spel på Platinum-labeln, men det är Sony som hittat på Platinum-serien. För att släppa ett spel som Platinum måste man därför kunna visa för Sony att spelet sålts i en viss upplaga.
Egmonts produktchef Stefan Öbom ville inte avslöja vilken upplaga som gäller.

グランディア

# GRANDIA

"De som länge har letat efter ett traditionellt rollspel kan ge upp sökandet. Grandia har allt det där, och lite till."

PLAY Super PLAY 49

"Grandia är typiskt ett sånt där spel som är dömt att förstöra din nattsömn.."

PlayStation Magasinet Svenska Playstation Magasinet Nr. 28




www.grandia.game.com







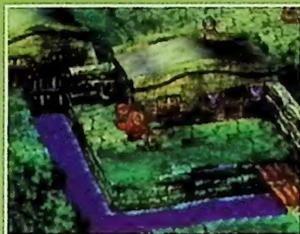


## Äventyret börjar den 30:e mars 2000

GAME ARTS Esp PlayStation Ubi Soft ENTERTAINMENT

Ubi Soft Entertainment Sweden • Ekbacksvägen 28 • 168 69 Bromma • Stockholm • Tel: 08 555 36 122 • Fax: 08 555 36 124 • E-mail: info@ubisoft.nu • www.ubisoft.dk

# PROVSPELAT





*Enix är inte alls bittra över att bli överkörda av Square.*

## DRAGON QUEST VII

ENIX / MAJ 2000

Enix har fått två rejäla smällar den här månaden. För det första har vinsten blivit 49% mindre än beräknat, och för det andra har de varit tvungna att meddela att *Dragon Quest VII* försenats ytterligare. Nu ska det vara klara först i maj.
Det är bittert för Enix. *Dragon Quest*-serien har helt överskuggats av *Final Fantasy*-serien från Square. Fast spelen aldrig riktigt slagit igenom i väst ska ni veta att *Dragon Quest* en gång var den mest populära rollspelsserien i Japan.
De höga förväntningarna på spelet har satt Enix i ett svårt dilemma. Ju längre man putsar på *Dragon Quest VII*, desto större är risken att det känns dammigt och ofräscht när det väl kommer. Men låt oss hoppas att Enix strategi fungerar.

*Föreställ dig en korsning mellan monopol och en struts – voilà: Dice De Chocobo!*






## CHOCOBO COLLECTION

SQUARE / UTE NU

Till ära för Square-maskotens tioårsjubileum har de skapat *Chocobo Collection*. På denna trippel-cd har Square samlat två tidigare måsskit-titlar: *Chocobo Stallion* och *Chocobo Racing*. Utöver dessa finns här också det nya special-komponerade *Dice De Chocobo*.
*Chocobo Stallion* är spelet där du först föder upp och sedan tävlar med de befjädrade filurerna. Därefter låter du tävlingsvinnarna gå vidare i avel i ett försök att skapa Chocobo-versionen av Ina Scott. *Chocobo Racing* är spelet där Square försökte speeda upp fågeln i samma division som *Speed Freaks* och *Crash Team Racing* (men misslyckades).
*Dice De Chocobo* är, förvånande nog, ett monopolliknande brädspel där du anfaller rivaler när de beträder din mark. En annan nyhet är att man kan spela fyra personer samtidigt. Man ska också samla kristallpoäng och spela på fastighets-marknaden. Kanske det här kommer tilltala de *Final Fantasy*-beroende bland oss?

プレイステーション

# ORIENT EXPRESSEN

KOMMER *LEGEND OF DRAGOON* SPÖA *FINAL FANTASY III*?

## SONY UTMANAR SQUARE PÅ ROLLSPEL

**Tre års utvecklingsarbete. 100 heltidsanställda och 300 ackrediterade medarbetare. Effekter som pressar hårdvaran till max. Några av de snyggaste CGI-animationer vi sett. Uppbackade av snygga klipp och talad dialog. Äventyrsspel för hundratals timmar, uppdelat på fyra cd-skivor. *Legend of Dragoon* verkar ha som målsättning att göra begreppet "episkt" för futtigt för att beskriva det.**

De skeptiker som trodde att Sony skulle strunta i PlayStation nu när PlayStation2 är på väg får tänka om. *Legend of Dragoon* är helt egenproducerat, och det verkar som att man lyckats tänja konsolens gränser ytterligare. Reultatet verkar bli så bra att till och med en del av Squares senaste alster överskuggas.
I det här spelet gräver man sig djupt in i rollspelets snårskogar. Här är det fullt av monster att bekämpa och en bisarr förhärskande kosmologi att förstå sig på. Världen har bevittnat otaliga konflikter mellan dess 108 utvecklade raser, men nu har tidvattnet vänt nu när Dragoons trätt in i rampljuset. De är ett slags människor som kan absorbera draksjälar.
Striderna är en salig blandning av omgångsbaserad strategi samt diverse slagkombinationer som erbjuder den mer engagerade spelaren möjligheten att leverera något utöver de vanliga anfallen. Trollformler finns att upptäcka och lära sig.
Squares klassiska *Final Fantasy*-serie har onekligen mer eller mindre agerat förlaga till *Legend of Dragoon*.
Eftersom spelet släpps i mars i Japan och den 13 juni i USA kan vi med 99 procents säkerhet säga att det också kommer släppas i Europa. Den som lever får se. ■



*Det här är vackrare än den finaste konst. Det extremt välritade Legend of Dragoon handlar om människor som utvecklats så att de kan absorbera drakarnas andar.*

## NYA RELEASER

### RESQUE SHOOT BU BE BO
**(NAMCO)**

Mer likt *Point Blank* än *Time Crisis*. I Namcos senaste shoot 'em up ska du skydda hunden Bo, som förlorat minnet efter en olycka. Du måste skjuta ner fiender och hinder som kommer i Bos väg under tiden han vandrar aningslöst omkring i spelet som en annan zombie. Om du inte kan fixa i ordning vägarna han travar fram på genom att flytta på stenar och dylikt så kan du skjuta honom i rumpan med en korkkula så hoppar han till. Förhoppningsvis skuttar han då över eventuella stup. Detta spel kan bli ett måste för G-Con-ägare. ■

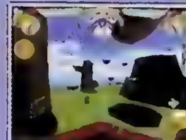




Håll en skyddande hand över hunden Bo, annars kommer han råka illa ut.

### JUMPING FLASH 3: ROBBIT MON DIEU
**(SONY)**

Skulle du möjligtvis ha glömt det, så var det *Jumping Flash* som på sin tid introducerade ett äkta 3D-spel till PlayStation för snart fem år sen – det vill säga långt före det att en viss rörmokare började meka rör! Bortsett från vida bättre animationer, texturer, kameraåkningar och tempo har *Jumping Flash* lyckligtvis behållit sin psykotropa själ från tidigare spel i serien. Även bonusaktiviteterna har hög mysko-faktor. Vem vill inte meta flygfisk? ■





Hoppa, Robbit! Vår lilla bepanerade polare skuttar åter genom stratosfären.

### VAGRANT STORY
**(SQUARE)**

RPG fortsätter att vara Squares starkaste sida. *Vagrant Story* hittar ännu en infallsvinkel. Yasumi Mitsuno och Akihido Yoshida, som tidigare samarbetat på *Final Fantasy Tactics*, är åter i arbete tillsammans. Vi kan vänta oss samma mustiga visuella stil, rigorösa taktikmoment, rollfigursutveckling och realtidsstrider så detaljerade att till och med dina vapen kan få erfarenhetspoäng. Att man dessutom valt en mörkare, mer gotisk ton i spelet gör att det är mer sannolikt att det kommer släppas i Europa. Vi återkommer om detta. ■





Det här spelet kan få en att darra av skräck. *Vagrant Story* är gastkramande.

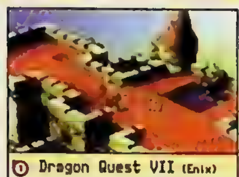



### TOPP 5 – FÖRSÄLJNING



1. Gran Turismo 2 (SCEI)
2. Valkyrie Profile (Enix)
3. Momotaro Electric Railway V (Hudson)
4. Musculer List Vol. 1 (Konami)
5. Crash Bandicoot Racing (SCEI)

### TOPP 5 – HETT EFTERLÄNGTADE

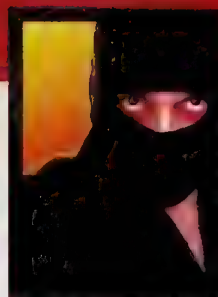


1. Dragon Quest VII (Enix)
2. Super Robot Taisen Alpha (Banpresto)
3. Tales of Eternia (Namco)
4. Gran Turismo 2000 (SCEI)
5. Drum Mania (Konami)

### TOPP 5 – LÄSARNAS FAVORITER



1. Final Fantasy VIII (Square)
2. Biohazard 3 (Konami)
3. Gran Turismo 2 (SCEI)
4. Monster Farm 2 (Tecmo)
5. SaGa Frontier 2 (Square)



Vår heliga utrikeskorrespondent i Japan, NinJa X, tycker till om handel på Internet.

## ABBORRAR OCH E-HANDEL

**Internethandeln i Sverige är kanske i dagsläget något som mest berör trendnissar, aktiespekulanter och kreditkortsbedragare, men här i Japan är e-kommersen i full gång. Nu har även Sony börjat bli pigga på detta. Under februari öppnades Playstation.com (Japan) Inc, ett finansföretag som ska lägga grunden för vårt sätt att köpa och spela spel i framtiden.**

Företagets initialroll är att tillhandahålla mjuk- och hårdvara till PlayStation och PlayStation2 via Nätet och därmed undvika fördyrande mellanhänder. Leverans direkt till din brevlåda! Sonys andra produkter, DVD och musik-cd med mera, kommer givetvis också finnas på denna sajt. Sony har helt ställt in sig på att marknadsföra PlayStation2 som ett komplett hemunderhållningssystem och inte bara som en spelkonsol. Man vill också kunna förse företag med skräddarsydd reklamservice som baserar sig på kundens tidigare köpstatistik och önskemål. I förlängningen kommer e-distributionen ha många följder. Laddar man själv ner musik, spel och film med mera direkt till sin konsol eller dator skär man ner enormt på distributionskostnaderna – alltså skillnaden mellan produktionskostnaden och priset i butik. Sony har redan utvecklat ett royalty-system som ger tredjepart den del av vinsten som tillkommer dem när Sony tar steget in på e-kommers. Tänk dig när du kommer hem och sätter på TV:n och bläddrar igenom dagens recensioner i PSM. Tio minuter senare kan du ha satt upp ett exemplar av *Bass Holocaust* på ditt Sonykonto, lutat dig tillbaka i soffan och fiskat dig fördärvad – allt till priset av ett Platinum-spel. Välkommen till framtiden... man kan väl hoppas i alla fall. ■

## KOLL PÅ AKIHABARA

**NINJA X SMYGER RUNT I GRÄNDERNA I TECHNO-KVARTEREN I TOKYO DÄR HAN TAR REDA PÅ DE SENASTE SANNINGARNA OCH LÖGNERNA ÅT PLAYSTATION-MAGASINET.**

Om *Beatmania* från Konami med dess Molokohymner irriterar dina öron, kanske du kan trösta dig med att Konami nu planerar *Guitar Freaks* – ett fett rockande arkadspel. Denna nya grogg innehåller vax som Deep Purples *Smoke on the Water*, Chuck Berrys *Jonny B Goode* och nitton andra odödliga klassiker i samma division från rockens historia.

Produce har hoppat på tåget Konami satte i rulling med försäljningssuccen *Beatmania*. De kommer att släppa en konverterad version av deras arkadtitel *Paka Paka Passion 2* under april.

Nu får alla som gillar spackel, tegel och betong höra upp. Art Dinks nya actionspel utspelar sig på ett interaktivt bygge – det ultimata slagfältet. *Buchigire Kougou* är spelet där våldsfixerade byggnadsarbetare med egenhändigt konstruerade mekaniska vapen går lös på varandra med fradgan i mungiporna!

På de högsta placeringarna på Hett efterlängtade-listan (se ovan) ligger *Super Robot Taisen Alpha*. Spelet beräknas dyka upp i slutet av mars. Spelet, som beskrivs som en robotstrids-simulering, utvecklas av Banpresto till PlayStation. Det har ännu inte bekräftats när spelet släpps.

Ännu ett spel i *De Go*-serien är på G. Denna gång släpper Taito titeln *Train De Go!* Som tågförare ska du bromsa in tåget vid rätt tidpunkt så att ankomst och avgång till och från perrongen blir perfekt. Man kan hoppas att SL får en demo! Förvänta till de japanska butikshyllorna i mars.

För den som gillar läckra RPG och vill kunna välja mellan 200 interaktiva rollfigurer kan *Emblem Saga* från ASCII vara något att sätta tänderna i. Spelet, som utvecklats av folket bakom den klassiska *Fire Emblem*-serien, inkluderar ett system där du kan byta yrke, singelspel och gruppstrider. Allt handlar dock inte om stridigheter – huvudtemat är en romantisk saga.

Annat som finns ute nu är: *Fish Eyes II* från Pack In Soft, *Chase The Express* från Sony, *Super Pachinko Station 3* från Sunsoft, *Bistro Cooking* från Syscom, *Fishing Freaks: Bass Rise Plus* från Bandai, *Monkey Magic* från Sunsoft, *Gallop Racer 2000* från Tecmo, *Momotaro Electric Railway 7(The Best)* från Hudson, *Musculer List Vol. 2* från Konami och *Let's Make Disc Derby Horse* från Daaz.

TITEL:

# MEDIEVIL II

ANTECKNING:

VICTORIA SITTER PÅ TRONEN, UNDERKJOLAR ÄR PÅ MODET OCH GAMLA LONDON SVÄNGER – I GALGEN FÖR DET MESTA...

PRODUKTINFO:

| | |
|---|---|
| GENRE: | Tredjepersons-actionäventyr |
| UTGIVARE: | SCEE |
| UTVECKLARE: | SCEE |
| RELEASE DATUM: | April |
| CD-INFO: | Demo medföljer i detta nummer |
| KARAKTÄRS-DESIGN: |  |
| FÄRDIGT: | 90% |

CITAT: "...han är fortfarande ett ganska knarrigt och slitet skelett"





En del av Dans nya motståndare ser ännu skummare ut än han själv. Och de kan dyka upp överallt.



En av Dans nya färdigheter är att han kan klättra upp för vissa ytor, något som ger dig ännu mer att utforska.

Dan Fortesque, vår hjälte från *MediEvil I*, ett ganska slitet skelett, har oavsiktligt väckts till liv efter 500 års slummer av sin nya ärkefiende Lord Palethorn. Det är åtminstone vad *dom* vill att du ska tro. PSM tror att planeringen bakom detta oerhörda brott ägt rum på SCEE:s Cambridgestudio – alltså *dom* som var ansvariga för den förra återupplivningen av gamle hädangångne Dan Fortesque för många år sedan. Nyligen lyckades vi spåra upp en av förövarna – en creative director på SCEE och ett känt *Carry On*-fan som går under namnet James Shepherd – för att ställa honom mot väggen.

När vi frågar om anledningen till att man åter väckt upp stackars Dan från *MediEvil 1*, svarar Shepherd med följande uttalande:

–*MediEvil II* utspelar sig mycket lång tid efter dess föregångare, fast det finns förvisso en hel del samband som löper tillbaka till förra spelet. 500 år efter *MediEvil* är den viktorianska eran i full gång i London. Här snubblar den onde magikern och societetswannaben Lord Palethorn över några sidor ur den formelsamling som vållade all oreda förra gången. Han slungar ut den ursprungliga förbannelsen men han behöver resten av boken för att kunna kontrollera de horder av odöda som nu släpps lösa på jorden.

I Dans skepnad är det din uppgift att se till att Lord Palethorn inte hittar resten av Zaroks formelsamling och därmed också förhindra att han får kontroll över den armé av odöda som strosar runt på gatorna i det viktorianska London. Förutom detta varnar Shepherd också för att du kommer att råka på komiska och skruvade versioner av några av tidens mest obehagliga personligheter, så som Jack Uppskäraren, Frankenstein och Dracula. Lyckligtvis har Dans vapenarsenal uppdaterats sen *MediEvil 1*.

## KLART PÅVERKAD



**MediEvil 1 är berömt för dess Tim Burton-lika grafiska gestaltning, den urbrittiska humorn och huvudpersonen – det osköna skelettet Dan Fortesque. När man frågar uppföljarspelets creative director, James Shepherd, om var han hämtat inspiration svarar han att *MediEvil 1* och *Carry On*-filmerna varit källan. Okej, men hur är det egentligen med Tim Burtons animerade mästerverk *Nightmare Before Christmas*? Tycker ni inte att huvudpersonen är väldigt lik Jack?**

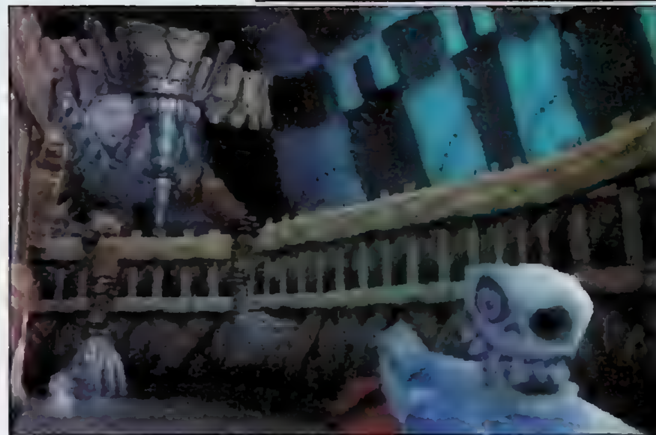




Bered dig på att möta allsköns viktorianska monster när du, skelett som du är, rasslar runt på Londons gator.




Bossarna är snyggare (eller vad man ska säga om monstren) och av den här besten att döma borde de vara knepiga även för veteranspelarna.



–Vi sparade de mest omtyckta vapnen från ettan till *MediEvil II* men la utöver dem till några coola vapen som passar för den viktorianska eran. Till exempel en magisk gångkäpp och ett skjutvapen som fungerar på odöda.

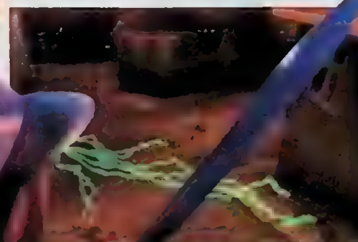
Shepherd påstår också att det klumpiga inventariesystemet från originalspelet förbättrats. Nu kan spelaren byta vapen under pågående strid utan att behöva pausa spelet. Denna möjlighet kommer onekligen kännas värdefull när du är i närkamp med odöda, förhistoriska monster och skäggiga damer i Londons gränder. Dessa dina motståndare är inte bara fullt kapabla att reducera dig till soppben, utan de är dessutom utrustade med förbättrad AI, tack vare forskarna på SCEE. I teorin innebär det att de kommer att kunna agera innovativt och oförutsägbart i en stridssituation. Så forbered dig på att vad som helst kan hända!

De sjutton nivåerna, som spänner över exotiska platser som Kew Gardens och hamnen i Greenwich, är mycket större och mer detaljerade än dem vi sett i *MediEvil 1*, och Dan har fått ett antal nya färdigheter som hjälper dig ta dig igenom dem.

–Dan kan fortfarande allt han kunde i *MediEvil*, men numera kan han även dra i föremål och klättra. Vi har skärpt till hans dynamik så att plattformsinslagen blivit mer precisa, men han är fortfarande ett ganska knarrigt och slitet skelett, skrattar Shepherd. PSM kan slå vad om att Shepherd aldrig skulle våga säga så till Dan själv!

Det verkar som att *MediEvil II* kommer bli oerhört mycket bättre än originalspelet, med alla nya inslag i form av nya miljöer att utforska och gåtor tillsammans med den välkända humorn och de bekanta animationerna. Vi vill se mer! ■

**Justin Calvert**

Motståndarna är mer intelligenta och i några fall mycket tungt beväpnade. Försök dig bara på den här besten med enbart svärd och sköld!

| UTVECKLARPROFIL | |
|---|---|
| FÖRETAG: | SONY |
| NAMN: | James Shepherd |
| POST: | Creative director |
| BAKGRUND: | Shepherd har sina rötter i idependentfilmen och började först för fyra år sedan med TV-spel. *MediEvil II* är det andra spelet till PlayStation han arbetat med. |
| INSPIRATION: | Shepherd nämner *MediEvil*, gotisk litteratur och *Carry On*-filmerna som huvudsakliga inspirationskällor. |
| **ÖVRIGT** | |
| HEMSIDA: | www.playstation-europe.com |

TITEL:

# SPIDER-MAN

ANTECKNING:

## VÄRLDENS COOLASTE SERIEHJÄLTE SVINGAR SIG IN PÅ PLAYSTATION...

| PRODUKTINFO: | |
|---|---|
| GENRE: | 3D-action/äventyr |
| UTGIVARE: | Activision |
| UTVECKLARE: | Neversoft |
| RELEASE DATUM: | Augusti |
| KARAKTÄRS-DESIGN: |  |
| FÄRDIGT: | 44% |
| CITAT: | "... här har vi en kille som klättrar på väggarna...svingar sig från hus till hus" |









Det här är alltså baserat på motorn från *Tony Hawk's Skateboarding?* Man måste medge att Neversoft förändrat skejtaren en hel del...



Vi vet inte mycket om intrigen i *Spider-Man*, men Neversoft utlovar en blandning av klassisk 60- och 70-tals-story med 2000-knorr. Vi kan knappt bärga oss...

Bara det att få vara Spindeln. Svänga sig i nättrådarna och kravla upp för husväggarna...

Han tar en paus. "Såååå himla grymt!"

Chad Findleys svar kanske inte är det mest uttömmande du läst, men låt oss ge en förklaring. Du förstår, Chad är huvuddesigner på Neversoft som nyligen ollade in i rampljuset med titeln *Tony Hawk's Skateboarding*. Det senaste året har Chad arbetat med *Spider-Man* och har med anledning av detta tillfrågats av PSM vad han är mest nöjd med. Chads svar visar på att han, över allt annat, är ett genuint fan av Marvels serie om nätkrälaren.

–Det är ofattbart stort!, fortsätter Chad. Jag växte upp med Spindelmannen och läste serierna varje vecka. När Marvel kontaktade oss förstod vi att det skulle vara svårt att göra ett sånt här spel. Samtidigt visste vi också att om vi skulle lyckas, så kulle vi ligga bakom den mest nyskapande och tuffaste titeln på marknaden.

Visst blev det coolt, men att faktiskt fånga Spindelmannens personlighet i polygoner visade sig bli en svårare uppgift än man först tänkt sig.

–Vi har avgjort lagt ner mest tid på att få styrsystemet och därmed spelbarheten att flyta. Tänk dig själv, här har vi en kille som klättrar på väggarna, svingar sig från hus till hus, på en bra dag lyfter upp emot tio ton bråte och undviker fara med hjälp av sina spindelsinnen – hur ska man få ner hans rörelser naturligt på en handkontroll?

En av världens största seriehjältar hade inte blivit ett 3D-action/äventyr om man inte haft en extremt kraftfull spelmotor. Men det hade man. Neversoft hade precis skapat den...

–Spelmotorn är i grunden den samma som användes i *Tony Hawk's Skateboarding*, bekräftar Chad. Till den har vi lagt en ny fysikmotor, några

## SPIDER-MAN THE MOVIE

**Först skulle James Cameron stå för regin, Arnold Schwarzenegger skulle spela Doc Octopus och Spindeln skulle spelas av antingen Michael Biehn *(Aliens)* eller allas vår älskling Leonardo DiCaprio. Man byggde till och med några scenografier från Peter Parkers sovrum. Tyvärr visade U2-affischerna över spindelns hemliga hus hur väldigt länge projektet blivit hängande i utvecklingslimbo.**

**–I en perfekt värld skulle jag älskat att göra den här grejen. Detta trots att min terapeut i åratal försökt övertyga mig om att jag inte har några övernaturliga krafter, säger Chad Findley, som är huvuddesigner på Neversofts nya Spindelmannenspel.**

**-Men jag tycker att Dave Foley (*Kids in the Hall*) skulle bli en perfekt Peter Parker.**

**Ett... öh... intressant förslag. På sistone har det kommit fram ett antal andra konkreta förslag. Rapporter på Internet har förordat Sam Raimi *(Evil Dead I-III, Darkman och Xena)* som regissör och som möjlig Spindelman har man tänkt sig Wes Bentley *(American Beauty)* eller Nicholas Brendon *(Xander)* från *Buffy och vampyrerna*-serien (går i TV 4).**

**Tydligen är Raimi för närvarande upptagen med att filma en lo-fi indie-film, men vem vet vad framtiden har i sitt sköte?**



Serien såg aldrig riktigt ut så här. Fast spelet är storybaserat kommer mycket vikt att läggas vid rörelserna.







Klassiska skurkar, som Doc Octopus (ovan) och Rhino (nedan) finns med på rollistan. Vem vi vill se? Green Goblin, vem annars?





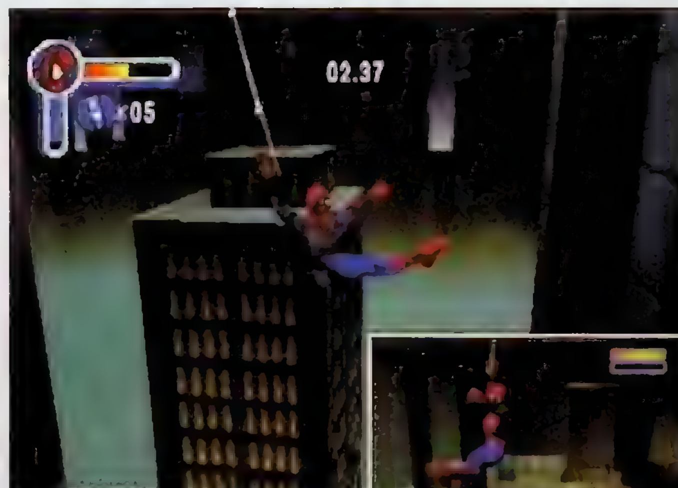
coola Bezierkurveeffekter, väggklättring, svinga-sig-i-nättråds-grejer och annat skoj. Att vi lyckades få Spindeln att obehindrat svinga i nättrådarna och klättra på sitt karakteristiska sätt är det vi är stoltast över. Det flyter verkligen. Den dan vi första gången kunde provspela och få honom att kasta sig ut från ett hustak, skjuta iväg en nättråd 25 meter ut i luften, fastna på en vägg och klättra vidare mot nästa hustak – allt i en enda flytande rörelse – kändes det verkligen att vi fått med Spindeln i spelet på riktigt.

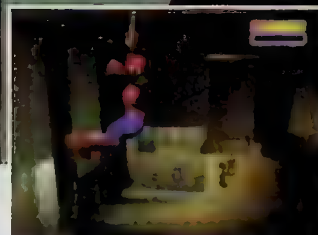
–Nätspinneriet fungerar på ett ganska naturligt sätt, men det är därmed inte sagt att det är lätt att använda det, fortsätter han. Att få det att se bra ut är mycket svårare. Att hålla nere antalet polygoner och samtidigt hålla kameran på Spindelns framfart är knepigt, men vi har fått fram en hel del snygga grejer redan.

Efter att ha sett de tidiga bilderna på hur spindeln flyter fram över New York är vi på PSM benägna att hålla med Chad. Actionsekvenserna är täta och snabba och animationerna är silkeslena. Rollistan innehåller klassiska skurkar så som The Lizard och The Rhino. Detta är verkligen inget hafsigt licensjobb, utan ett spel av och för Spindelns fans. Det låter bra alltsammans, men kan Neversoft verkligen hoppas på att lägga grunden för en ny megasuccé i stil med *Tony Hawk's Skateboarding?*

–Jag tycker vi har nåt verkligt schysst här! säger Chad. Jag tror att marknaden länge väntat på ett riktigt coolt superhjältespel, för att inte tala om ett med just Spindeln. Hur det än är med den saken så vill vi skapa ett spel som kan snärja in folk i en bra story med fantastiska karaktärer och till detta lägga en suverän spelkänsla och spelbarhet som trollbinder den som spelar. Så får man också en chans att rädda världen – och vem vill inte det? PSM nickar! ■

**Mike Goldsmith**



Neversoft är mycket stolta över hur Spider-Man svingar sig i nättrådarna. –Himla grymt! som Chad själv uttrycker det.

| UTVECKLARPROFIL | |
|---|---|
| FÖRETAG: | NEVERSOFT |
| NAMN: | Chad Findley |
| POST: | Huvuddesigner |
| BAKGRUND: | Neversoft – d.v.s *Tony Hawk's Skateboarding*, förra årets succé. Vi kan förvänta oss att de här grabbarna gör en uppföljare till PlayStation2. |
| INSPIRATION: | Vi kollade in några gamla Spindel-spel för att se vad som funkade och inte. Själva utformningen hämtade vi inspiration till från spel som *Metal Gear Solid, Zelda, Tekken* och *GoldenEye*. |
| ÖVRIGT | |
| HEMSIDA: | www.neversoft.com |

TITEL:

# WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

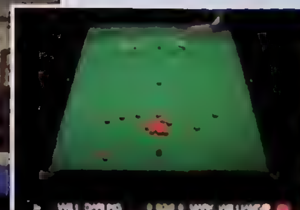
ANTECKNING:

## DU BEHÖVER STAKE FÖR ATT GÖRA ETT SNOOKERSPEL – STAKE OCH 22 KULOR...

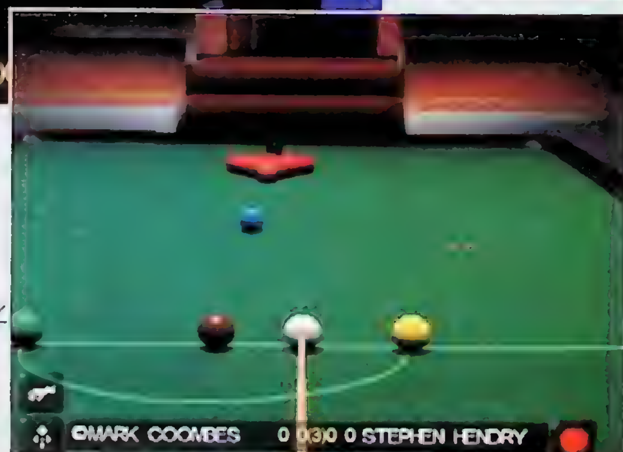
PRODUKTINFO:

| | |
|---|---|
| GENRE: | Snooker-simulator |
| UTGIVARE: | Codemasters |
| UTVECKLARE: | Blade Interactive |
| RELEASE DATUM: | Mars |
| FÄRDIGT: | 75% |








När spelet vet vilken ficka bollen är på väg mot snurrar kameran runt så att man får se bollen fara mot fickan ur fickans perspektiv.

**När man stöter på en snookersimulator tvingas man osökt ställa frågan: varför? Ett snobbigt aftonspel, ett mahognybord med keramiska bollar och exklusiva köer, skapat för gemyt i salongen eller gillestugan – varför i all världen skulle någon vilja spela det på en estetiskt själlös grå låda. Vi frågade Deborah Jones på Blade Interactive varför.**

–För det första har det inte gjorts några snookerspel till PlayStation. Visst har hon rätt i det, men Deborah har bara börjat. För det andra så är snooker den TV-sport som är absolut mest populär i England. Jaha, ja?

–För det tredje gör vi det för att vi kan. Snooker är extremt svårt att simulera. 3D-matematiken hos polygonfigurer som ska föreställa klot är mycket knepig. Men vi på Blade har engagerat inte färre än fyra doktorer i fysik under ledning av mjukvaruveteranen Mike Singleton till att klara uppgiften. Jag vet att det låter skrytsamt, men vi har lyckats med vad ingen före oss kunnat åstadkomma.

Jaha, där fick vi svar på tal. Å andra sidan gav *Snooker* goda vibbar redan första gången vi fluktade på det. Det är avsevärt snyggare än liknande spel och det lyckas återskapa en del av den känsla som är så fängslande hos ett riktigt mästerskap när det visas på TV. Den viskande kommentatorn, de orubbliga spelarna som nervöst kritar köerna. Det är den nervpirrande spänningen som gör snooker så spännande, och på Blade vet man hur man skapar den. Tillbaka till Deborah.

–Vi har använt oss av specialgjorda kameraeffekter. I vissa vinklar har vi till och med använt oss av en lätt fisköge-effekt. Vi har kommentatorn, den legendariska Dennis Taylor. De stora exklusiva borden. Och häpnadsväckande exakta fysiska egenskaper hos bollarna.

Så sant, bollarna i *World Championship Snooker* ser otroligt runda ut för att vara bestå av ett gäng fyrkantiga pixlar.

–Vi är mycket stolta över våra bollar, säger Deborah. I de flesta andra spel ser bollarna skumma ut och uppför sig inte verklighetstroget.

Men Blades böjda polygoner är så verklighetstrogna att du till och med kan chippa dem över bordssargen med en missriktad stöt. Att bemästra spelet tar tid.

Du hamnar inte i de översta divsionerna direkt. Först måste du runt i de regionala klubbarna, innan du kommer upp för att spela mot de odödliga som Stephen Lee och Stephen Hendry på The Crucible. Här gäller det att få kläm på kulorna, annars kan du få kulorna i kläm.





Hyssch! Här får man se spelet ur autentisk BBC2-vinkel.

UTVECKLARPROFIL

| | |
|---|---|
| FÖRETAG: | Blade |
| NAMN: | Deborah Jones |
| POST: | VD |
| BAKGRUND: | Blades förgrundsgestalt är Mike Singleton, som började sin bana på ZX Spectrum. |
| INSPIRATION: | Blades ödmjuka strävan är att skapa ett spel som skulle göra sporten rättvisa. |

CITAT: **"Vi är mycket stolta över våra bollar..."**

TITEL:

# WALT DISNEY WORLD: MAGICAL RACING QUEST

ANTECKNING:

## MUSSE OCH HANS VÄNNER, MINUS MUSSE, UTMANAR DEN REGERANDE MÄSTAREN *CRASH TEAM RACING*




Det verkar som om kartan i nedre högra hörnet av skärmen kommer behövas, för alla banorna är mer eller mindre labyrintlika.

| PRODUKTINFO: | |
|---|---|
| GENRE: | Gokart-racing |
| UTGIVARE: | Eidos |
| UTVECKLARE: | Crystal Dynamics |
| RELEASE DATUM: | Mars 2000 |
| FÄRDIGT: | 85% |




Piff och Puff ska bära upp spelet. Kommer de hålla sams så länge att de kan köra?

**Detta spel, som för övrigt ursprungligen hade den trevligare titeln *Disney World Racing*, är ett i en lång rad gulliga racing-spel till PlayStation-konsolen. Så vi går rakt på sak. Hur planerar Crystal Dynamics att göra ett bättre spel än *Crash Team Racing?* Vi har talat med Steve Papoutisis, som är producent på Crystal Dynamics, och ställt den frågan till honom.**

–Det här rör sig om ett roligt racing-spel för två spelare. Men det finns också möjlighet att spela ett riktigt ösigt enpersonsäventyr där man ska samla den magiska fyrverkerimaskinen till Walt Disney World", berättar Steve. Han förklarar att den gått sönder när Piff av misstag tappat några ekollon i maskineriet och Puff sedan snubblat på spaken som startar maskinen. Krunsch!

Förvånande nog är Piff och Puff de största Disney-stjärnorna som medverkar i spelet. Den enda som man känner igen i övrigt är bifiguren Benjamin Syrsa. Alla andra roller – omkring tio – besätts av figurer som Disney skapat speciellt för det här spelet. Så varför finns varken Musse, Kalle, Långben, Mimmi eller för den sakens skull Tarzan med i Disneys eget spel? På den frågan svarar Steve att "spelet baserar sig mer på upplevelserna man får när man besöker Disneys temaparker än på filmerna."

Vi på Svenska PlayStation-Magasinet vill ändå framhålla att Disney utan Musse Pigg är litet som Backstreet Boys utan hårgelé. Men världens mest älskade gnagare kanske dyker upp som gästartist i rollen som en av de fyra dolda figurerna?

Varje bana är baserad på någon av attraktionerna på temaparkerna, och en del av dem ser faktiskt precis likadana ut som i verkligheten. Spelet är grafiskt sett mycket imponerande och med banor som Space Mountain, Pirates of The Caribbean och Jungle Cruise så blir spelandet också mycket varierat.

De power-ups och vapen man förväntas hitta i ett sånt här spel har givetvis disneyfierats. Bland annat får vi lära oss att snurrande tekoppar kan vara livsfarliga.

–Kasta en tekopp över axeln och den kommer snurra ut förföljarna från banan – ungefär som i en tekoppskarusell, hävdar Steve.

–Vi arbetar också med att utforma en missil som spelaren själv styr." Man kan förmoda att den kommer ha formen av ett pansarbrytande ekollon eller ett värmesökande krocketklot som avfyras medelst flamingo. Typ. PSM ser fram emot att se det färdiga spelet. ■

**Justin Calvert**







De av er som haft förmånen att ha besökt en Disneypark kommer nog känna igen det här.

| UTVECKLARPROFIL | |
|---|---|
| FÖRETAG: | Crystal Dynamics |
| NAMN: | Steve Papoutisis |
| POST: | Producent |
| BAKGRUND: | Steve har varit med och utvecklat *Gex 2* och *3*, *Pandemonium 1* och *2*, *Akuji* och *Soul Reaver*. |
| INSPIRATION: | Inspiration har hämtats från såväl klassiker som *Mario Kart* och *Rock'N'Roll Racing* som från senare spel som *Crash Team Racing*. |

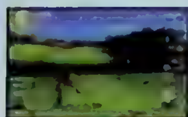
CITAT: **"Kasta en tekopp över axeln och den kommer snurra ut förföljarna från banan"**

TITEL:

# I KORTHET

## HÄR LISTAR VI MÅNGA ANDRA SPEL SOM SNART ÄR FÄRDIGA (FÖRHOPPNINGSVIS)

PRODUKTINFO:



### EVERYBODY'S GOLF 2

SCEE • www.playstation-europe.com

Inga fisförnäma licenser eller kända ansikten i Sonys golfspel, men massor av spelkänsla när det gäller att slå till bollar. Lämnar tee under april.



### ETERNAL EYES

Sunsoft • www.sunsoft.com

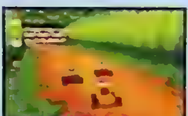
Detta medryckande RPG, som släpps i april, sätter in 2D-figurer i 3D-miljö och låter dig utveckla dina egna varelser under resans gång.



### VANISHING POINT

Acclaim • www.acclaim.com

Detta heta racing-spel kanske inte innefattar 600 bilar, men Acclaim hävdar att de håller jämna steg med *Gran Turismo 2*. Vi får väl se...



### RUGRATS: STUDIO TOUR

THQ • www.thq.com

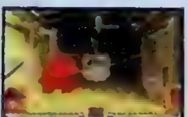
Tommy och gänget återvänder till PlayStation med ännu ett snyggt urval av pussel-, racing- och action-spel.



### SUBMARINE COMMANDER

JVC • www.jvc.com

JVC fortsätter sin eviga kamp att ta hem japanska spel till Europa. Denna gång glor du genom ett periskop i en nervpirrande katt- och råtta-lek.



### JOJO'S BIZARRE ADVENTURES

Virgin • www.vie.co.uk

Ett nymodigt 2D-beat 'em up från Capcom, där varje kämpe följs av en spöklik skugga som du styr samtidigt.



### STAR WARS EPISODE I: JEDI POWER BATTLE

Activision • www.activision.com

Ett *Fighting Force*-liknande beat 'em up med figurerna från *Episode I*. Släpps under slutet av året, så börja köa för en demo nu!



### SPIN JAM

Empire • www.empire.com

*Spin Jam* har lånat friskt från *Bust-A-Move*-serien från Taito. Detta arkadpusselspel släpps till sommaren.



### GAUNTLET LEGENDS

Midway • www.midway.com

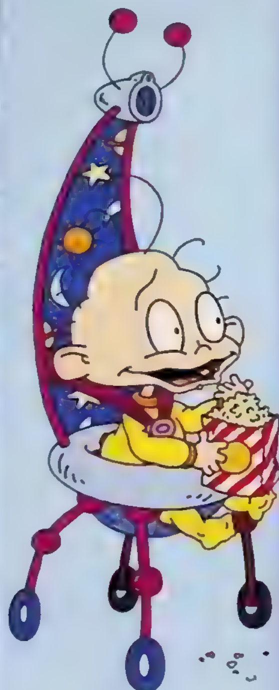
En nästan oigenkännlig uppföljare till det klassiska fantasy-arkadspelet för upp till fyra personer. Releasedatumet är ännu osäkert.



### NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

Electronic Arts • www.ea.com

Nu vet vi varför Porsche inte ville vara med i *Gran Turismo 2*. I det senaste *Need for Speed* förekommer karran i inte mindre än 80 modeller från 1948 och framåt!



**Rugrats: Studio Tour**
Tommys lillebror, lilla Dil, ska räddas ur en sluten barnstol i det senaste *Rugrats*-spelet till PlayStation.

ÖVRIG INFORMATION

**Sajter du bör kolla in...**

**Bitmap Brothers:**
**www.bitmap-brothers.co.uk**
Bröderna jobbar för närvarande med *Speedball 2100* och det ser bra ut. Här får du insidertips!

**Curly Monsters:**
**www.curlymonsters.com**
*N.GEN* – d.v.s. *Gran Turismo* med jetmotor. Vi ljuger inte. Flukta på utvecklarnas hemsida för mer info!

**Oddworld Inhabitants:**
**www.oddworld.com**
De som gav oss Mr Abe jobbar med spelen *Munch's Oddysee* och *Hand of Odd* till PS2.

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören.
OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

| | |
|---|---|
| BONNIER MULTIMEDIA | 08-736 47 50 |
| EGMONT | 08-587 610 00 |
| ELECTRONIC ARTS | 08-594 106 50 |
| INFOGRAMES | 08-760 10 01 |
| IQ MEDIA | 08-597 960 50 |
| JACK OF ALL GAMES | 08-760 02 40 |
| UBI SOFT | 08-555 361 24 |
| WENDROS | 08-449 85 00 |

**Utgivare:** Eidos
**Utvecklare:** Silicon Dreams
**Antal spelare:** 1–8
**Releasedatum:** Mars

# UEFA Champions League Season 1999/2000

## VAD FANSEN ÄN ANSER SÅ HAR INTERNATIONELL LIGAFOTBOLL KOMMIT FÖR ATT STANNA, DUMPA DINA LOKALA KLUBBFAVORITER OCH TESTA NÅGOT MER KONTINENTALT...

**Det kanske inte gick så där överdrivet bra för AIK i Champions League häromsistens, men ni får ändå medge att det är något speciellt med internationell ligafotboll?**

Det ursprungliga *UEFA Champions League* mottogs hungrigt av oss förra året (PSM 17, 9/10), så hur planerar Silicon Dreams att redan nu komma med förbättringar? Utseendemässigt har det tagit både ett steg tillbaka och sedan två fram. De gamla men litet hackiga högupplösta bilderna har bytts ut mot smidigare och läckrare lågupplösta. Rent praktiskt innebär det att spelarna jagar fram i god hastighet med snygg grafik (speciellt bicicletasparkarna är mycket snygga). Det finns fortfarande en del luckor, men om de täpps igen kommer senaste *UEFA*-spelet att bli en av säsongens riktiga godbitar.

Okej, spelet har rörelserna och utseendet, men räcker det hela vägen? Visst gör det det. Genom att Silicon Dreams inkluderat alla lagen från 1999/2000, alla tidigare vinnare och bubblare från Champions League samt de från gamla European Cup finns här massor att hämta. I scenario-läget kan du skriva om historien genom att föra förlorarna till seger. I custom team-läget skräddarsyr du ditt lag med så många toppspelare du vill. Så skapar du ditt eget drömlag och sparar därefter ner det på ditt minneskort. I Sim-läget kan du vara försäkrad om att varje virtuell spelare simulerar de färdigheter deras verkliga förlagor är berömda för (Ravellis dans vid målstolparna, kanske? – red).

Inget av ovanstående kommer dock att spela någon roll om *UEFA Champions League Season 1999/2000* i slutändan utrustas med två vänsterfötter och en målkänsla som en blind kamel. Lyckligtvis verkar det inte bli så. Spelet är enkelt att bara sätta igång med, och det varierande passningsspelet gör det till ett förvånansvärt välflytande spel. Till skillnad från det förra spelet vållar det inga större problem att sätta bollen i krysset. Du siktar helt enkelt varpå du kickar en häpnadsväckande bicykleta som åtminstone generellt sett styr bollen i riktning mot nätet. Men om du sätter alla inställningar på manuell, blir det genast svårare. Beroende på hur duktig du är kan du skruva in bollen från de mest omöjliga vinklar, men om du inte är tillräckligt bra kan det lika gärna fara käpprätt åt skogen. Däremot blir det i manuellt läge lättare att själv bestämma vem du vill passa.

I denna tidiga version som vi lagt vantarna på finns en del problem som måste ses till. Ungefär som i *FIFA '99* är en del av de svårare rörelserna litet för effektiva så att det till exempel är nästan svårt att inte peta in straffen. Kanske ännu viktigare är att spelet verkar ha samma sjukdom som originalspelet – man får allt för ofta gult kort.

Det blir spännande att se om *UEFA Champions League Season 1999/2000* nu är redo att njuta samma triumftåg som dess föregångare gjorde. ■

**Pete Wilton**







**De som intet lär sig av historien, är dömda att upprepa dess misstag. Så kolla in hur det gick för Liverpool 1977. Annars kan du alltid återuppleva Manchester Uniteds seger över Bayern München 1999 på scenario-läget.**



**I det första *UEFA*-spelet stod målvakterna i skamvrån. Deras läge har förbättrats något i senaste spelet, men "målskottshjälpen" gör det fortfarande ganska lätt att sätta bollen i mål.**

## HÅLL UTKIK EFTER...

### DE DÄR VACKRA RACKAR-RÖKARNA





**Många spel har spektakulärt animerade bicicletas och flygande halvvolleys, men få spel kan mäta sig med UEFA när det gäller snygga mål där bollen smäller in i nätet. Spelarna flyger formligen fram över planen i sina försök att få till en målchans, och den där vältiajmade kicken får målvakten att hjälplöst klösa i tomma luften. Vackert!**




## TYCKER

**+ POÄNG**

- Europeiska toppspelare
- Silkeslen grafik
- Snygga skott och rörelser

**− POÄNG**

- Det är svårt att tackla
- Repris saknas i nuläget
- Är det dynamiskt nog?

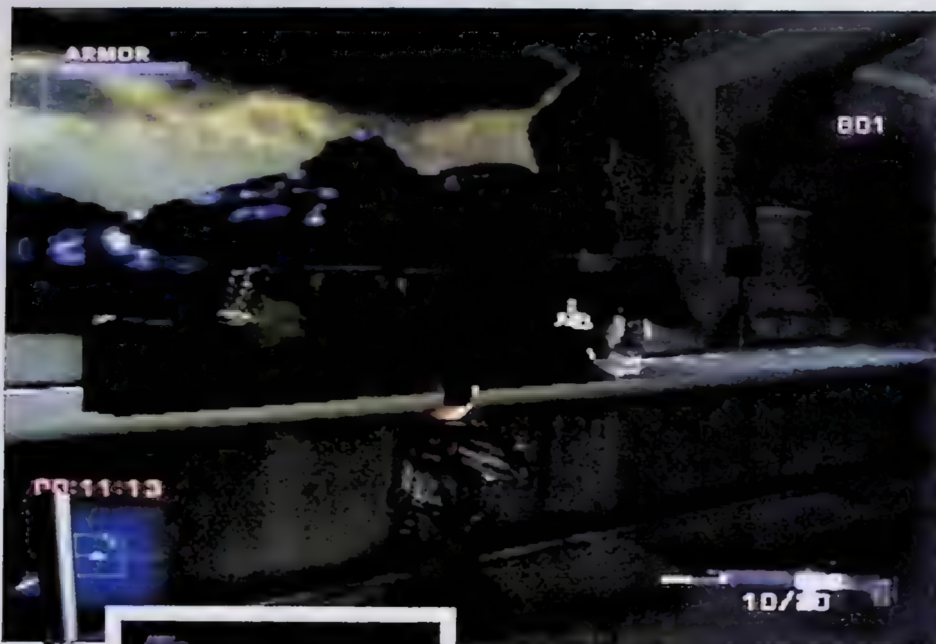
**! VÅRT STALLTIPS**

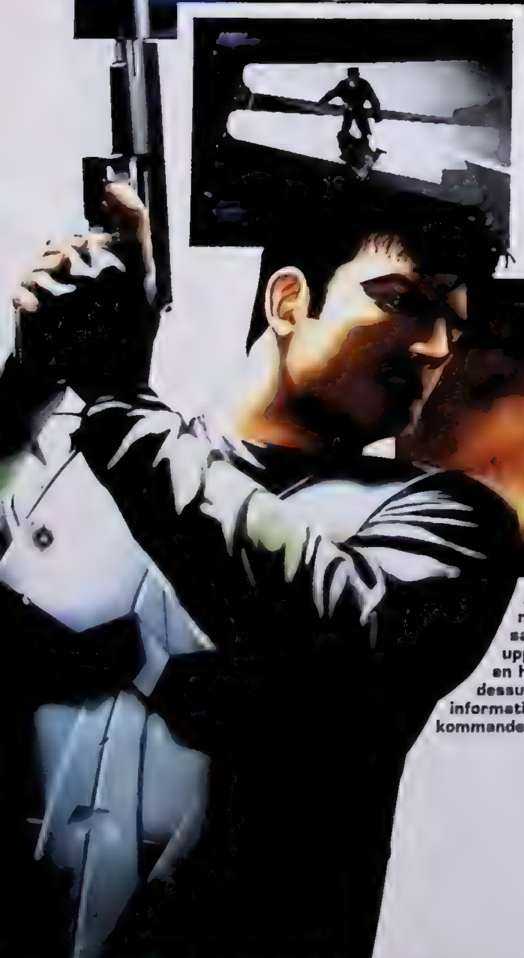
Fastän det ursprungliga *UEFA*-spelet var bra så är våra förväntningar på det här spelet ännu högre. Man har siktat på att skapa ett spel som är tillgängligt för nybörjaren men dynamiskt nog att tilltala proffset.

Utgivare: SCEE
Utvecklare: 989 Studios
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: April

# Syphon Filter 2

## REGERINGSKONSPIRATIONER, DÖDLIGA VIRUS, GRYM SPELKÄNSLA... VI TALAR HELT ENKELT OM UPPFÖLJAREN TILL *SYPHON FILTER*...



Till skillnad från hur det var i *Metal Gear Solid* kan fienden upptäcka dig om du kan se dem. Detta gör att smygandet blir mycket mer realistiskt. Här oskadliggör du officeren i den vita uniformen med ditt ljuddämpade krypskyttegevär.

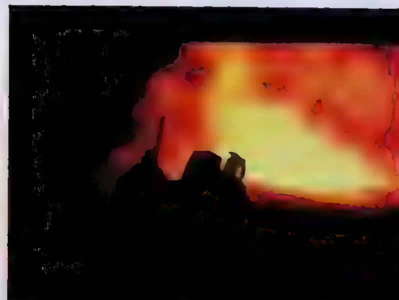
**Stealth (att smyga omkring osedd) – det är det senaste modeordet bland dagens shoot 'em up-spel, och det kan du tacka den fenomenala succén *Metal Gear Solid* för. Tjusningen i att traska runt i fiendeland och förlita dig helt och hållet på din ökande vapensamling och fullständig avsaknad av sunt förnuft är nog så roligt ett tag, men efter att stealthmomentet introducerades har shoot'em up-spelen blivit mycket roligare att spela.**

Varför ska man ödsla 30 patroner på en fiende, när man lika gärna kan smyga sig på honom bakifrån och skära av honom halsen, sno hans (oförstörda) kevlarväst och sedan försvinna iväg utan att någon hört ett ljud? Kirurgiskt våld ger dig dessutom en genuin känsla av att ha överlistat din fiende, något du aldrig känner om du skjuter honom till små atomer från långt håll.

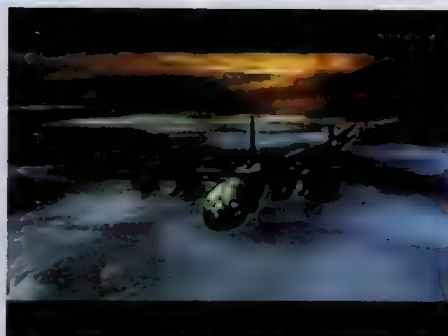
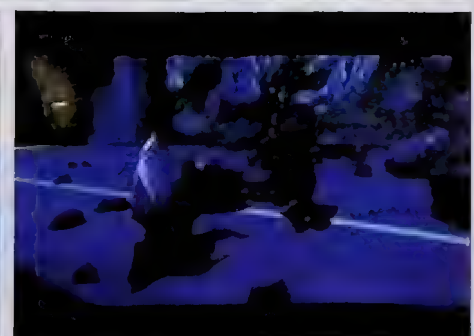
Fastän *Syphon filter 2* är kraftigt influerat av spel som *Metal Gear Solid* och *Tenchu: Stealth Assasins* så har det kvar den omedelbara spelbarhet och intensiva action som präglade dess föregångare. Din rollfigur heter Gabriel Logan, som var hjälten i det första spelet. Med finns också hans följeslagare Lian Xing. De börjar från två olika platser i spelet ,men allt eftersom intrigen tätnar märker de att de är ute på samma uppdrag. Det livsfarliga *Syphon Filter*-viruset har hamnat i händerna på onda personer och du måste förhindra att det säljs till terrorister.

> **"Det ger dig en genuin känsla av att ha överlistat din fiende..."**

Uppdragen i spelet – totalt tjugo – inkluderar allt från att fly från en hårt bevakad bas

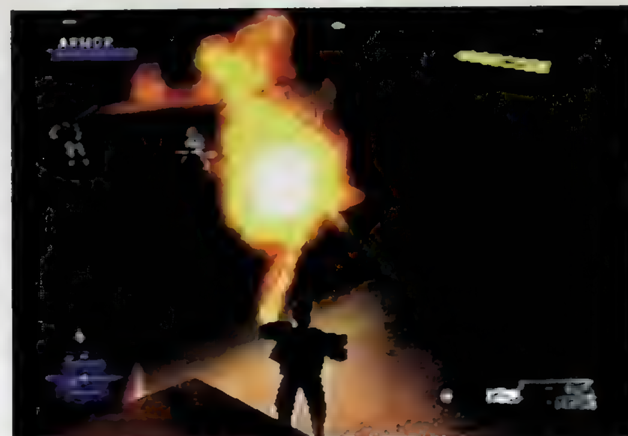

Filmsekvenserna mellan nivåerna sammanfogar de olika uppdragen i spelet till en helhet och förser dig dessutom med värdefull information om dina kommande uppgifter.




Krypskyttsgevär och eldkastare är otvivelaktigt de roligare valen, men utan ljusförstärkande glasögon så kan du på vissa nivåer lika gärna vara beväpnad med en sked!






(helt utan egna vapen) till att demolera en bro. Ännu mer spännande blir det genom att dina mål kan förändras mitt under ett uppdrag när situationen spårar ur och du måste ta till plan B. Det enda som de olika nivåerna har gemensamt är att du ska smyga omkring osedd i varierande utsträckning, men graden av försiktighet som du måste använda varierar mellan de olika nivåerna. Detta förhindrar att uppdragen blir för lika varandra.

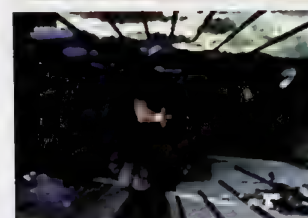
Kringgående manövrer underlättas av ett utmärkt styrsystem som gör det möjligt att utföra alla dina rörelser medan du fortfarande duckar och förhoppningsvis förblir osedd. Det medför förstås att du rör dig litet långsammare än normalt, men det betyder också att du förmodligen drar åt dig litet mindre oönskad uppmärksamhet än vad du annars skulle göra. Det enda problemet med styrsystemet är att du måste behärska din entusiasm och inte försöka göra allt för mycket et samtidigt. Om du ska smyga dig runt ett hörn samtidigt som du förbereder ditt krypskyttsgevär kan det lätt gå fel. Den automatiska målsökningen, som också fanns med i det första spelet, kan eventuellt kompensera problemet. Men vill du




få till de tillfredsställande, och ibland nödvändiga, huvudträffarna, måste du sikta manuellt.

Det saknas inte heller tillfällen att spara. Oftast kan du göra det varje gång du uppfört ett uppdrag. Detta besparar dig inte bara mödan att göra om en nivå, utan det ger dig också möjligheten att avsluta ett uppdrag och hoppa direkt in i en deathmatch om någon av dina polare oväntat skulle dyka upp. När du spelar mot en kompis med delad skärm smyger ni omkring på specialdesignade arenor för att möta din motståndare – så småningom öga mot öga – i en tuff duell. Plötsligt verkar det som om *Metal Gear Solid* har fått konkurrens. ■

**Justin Calvert**



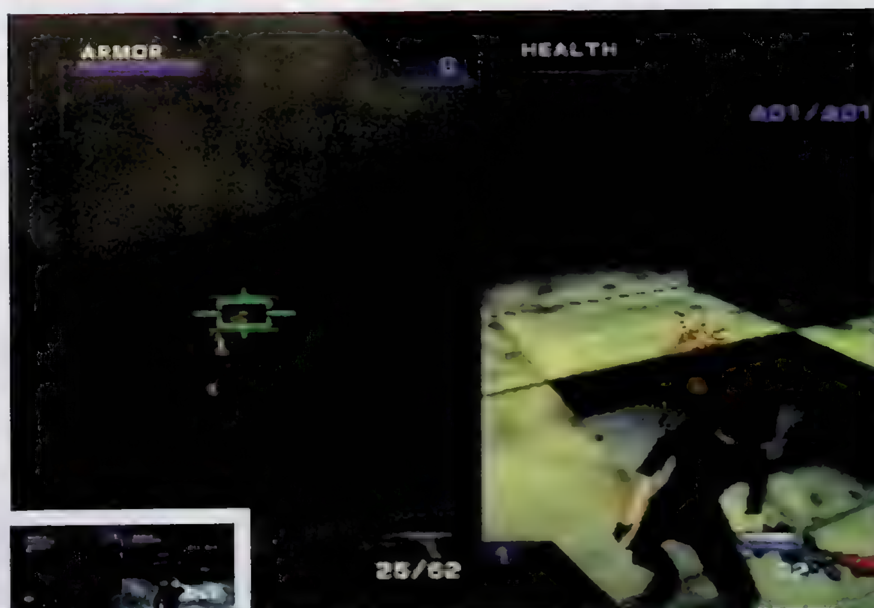




Gabriel och Xing har ett stort utbud av rörelser att välja mellan. Många av dem kan dessutom kombineras. Vapenarsenalen utgörs av allt möjligt från enkla knivar till maskingevär. Fast använder man det senare – som för all del är lättare att döda med – påkallar man för mycket uppmärksamhet. Det tystare valet är ofta det mest vettiga!

## HÅLL UTKIK EFTER...

### DEATHMATCH-SPEL FÖR TVÅ PERSONER




I de specialdesignade miljöerna kan du utplåna dina polare i bästa *Quake II* - stil. I ett sådant spel bli det givetvis mycket mer tjurrusning än när du spelar ensam, men att inte synas är fortfarande a och o.



## PSM TYCKER

**+ POÄNG**

- Suverän intrig
- Kul att smyga
- Gevär med ljuddämpare

**− POÄNG**

- Det går ej att hjälpas åt
- Krångligt styrsystem
- Luddiga animationer

**! VÅRT STALLTIPS**

Här har vi det första spelet som kan utgöra ett verkligt hot mot *Metal Gear Solids* ställning. Stealth, vapen, suverän intrig, och möjlighet att spela två – *Syphon Filter 2* har allt. En lovande och välkommen ny utmanare.

Utgivare: IQ Media
Utvecklare: UDS
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Mars

# Sno-cross Racing Championship

## RACING PÅ SNÖSKOTER ÄR POPULÄRT. SVENSKA UDS MENAR ATT DET VAR DERAS IDÉ FRÅN BÖRJAN

**Unique Development Systems är ett svenskt företag som håller till i Norrköping. Där lägger man nu sista handen på *Sno-cross Racing Championship*, som ska utmana Electronic Arts spel med samma tema, *Sled Storm*.**

Eftersom Electronic Arts nyligen släppt sitt snöskoterspel *Sled Storm* riskerar man att framstå som något av en härmapa om man släpper ett eget sådant. Det är ett dilemma som UDS ställs inför, nu när de snart är klara med sitt eget *Sno-cross Racing Championship*. Fast enligt Per Zetterberg på UDS var det de som var först med idén. Electronic Arts var från början en av kandidaterna att ge ut spelet, men UDS blev misstänksamma när EA bara bad om mer och mer information. Till slut bestämde UDS sig för IQ Media som utgivare i stället, och under tiden hann EA släppa sitt *Sled Storm*.

Men nu var det *Sno-cross* vi skulle provspela. Spelet handlar alltså om racing med snöskotrar. I spelet väljer du mellan ett antal olika Yamahaskotrar, som är avbildningar av riktiga modeller. Varje skoter har sina egna egenskaper, så det är meningen att man ska hitta sin egen favorit. Alla de traditionella racing-sätten finns med: time trial (tävla mot klockan), enskilt lopp och mästerskap. Dessutom finns det också en lite unik tävlingsform, uphill, där du ska åka så långt som möjligt uppför en mycket brant backe.

Skulle du tröttna på de förkomponerade banorna kan du ju alltid bygga dig en egen bana med hjälp av baneditorn. Det är en mycket lättöverskådlig baneditor där du helt enkelt väljer olika "byggstenar" och placerar ut på ett rutnät. Du kan välja om banan ska vara vårliknande, med lite gräs som tittar fram längs bankanten, eller om den ska vara helt snötäckt. Du kan också välja vilket väder du vill ha: sol, regn eller snö.

Vi hälsade på UDS i Norrköping och provspelade *Sno-cross* ett bra tag och provade också på att bygga våra egna banor. Spelet var nästan komplett när vi testade det; det ska bara fixas lite buggar och andra småsaker, och upphillbanorna gick inte att spela.

Vi fick se ett preliminärt intro till spelet. Fastän grafiken inte är riktigt klar så är musikvalet det: Antiloops senaste singel – inte illa!

> **"Att bygga egna banor är superkul"**

Spelet är fartfyllt och har en del sköna moment, som till exempel när man åker över isiga områden och hela hojen bara glider iväg helt utan styrförmåga. Samtidigt hör man det där skrapiga isljudet som är så härligt.

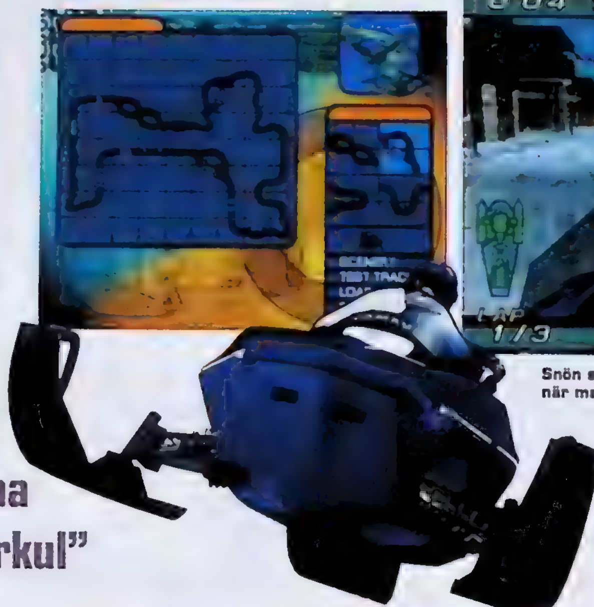
Att bygga egna banor är superenkelt och rätt kul. Resultatet blir också förvånansvärt bra – det är svårt att se att det är något man slängt ihop själv på två minuter.

Själva racingen verkar lovande, även om det är svårt att få samma millimeterkänsla som i bilspel som *Gran Turismo 2* och liknande. Fartfyllt är det i alla fall, och snön sprutar så man knappt ser nånting när man ligger direkt bakom en motståndare.

Precis som i *Sled Storm* kan man göra tricks för pengar och uppgradera sin snöskoter. Spelupplägget är av förklarliga skäl mycket likt det i *Sled Storm*. Vi får se om grabbarna på UDS lyckas bräcka EA. En recension kommer inom kort. ■

**Tommy Rydling**

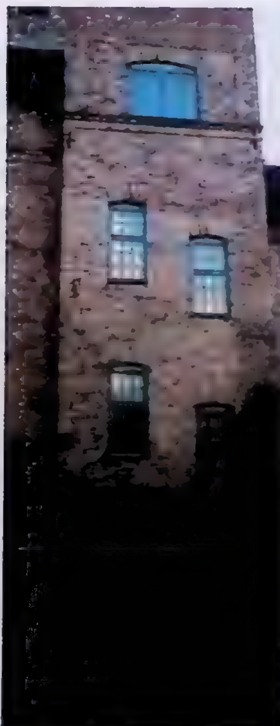
Du bygger enkelt dina egna banor med hjälp av den medföljande baneditorn.




Snön sprutar så det blir svårt att se någonting när man ligger rakt bakom en medtävlare.



På den fjärde våningen i den här byggnaden i Norrköping håller UDS till. Och man behöver hela våningen, eftersom företaget expanderar kraftigt.





Projektledaren Oskar Burman (vänster) och creative director Peter Zetterberg (höger) diskuterar senaste firmafesten.




**+ POÄNG**
- Fartfylld racing
- Bygg dina egna banor
- Snygg grafik

**– POÄNG**
- För likt *Sled Storm?*
- Ljudet lite tamt
- Tricken känns påklistrade

**! VÅRT STALLTIPS**

Visst verkar *Sno-cross Racing Championship* välgjort, och här handlar det om arkadaktigt ös. Spelet är nästan löjligt likt *Sled Storm* av förklarliga skäl, men kan kanske slå det på bättre styrning. Vi får se.

**Utgivare:** Virgin
**Utvecklare:** Capcom/Akira
**Antal spelare:** 1–2
**Releasedatum:** April

# Street Fighter EX 2 Plus

## DU TROR DU KAN KUNG-FU? *STREET FIGHTER* ÖPPNAR EN NY DIMENSION

**S*treet Fighter*-spelen borde för länge sedan passerat "bäst-före-datum", eller? Det har gått över tio år sedan det första spelet såg dagens ljus, men nu verkar det efter ett par namnbyten som att serien återvinner dess stora popularitet.**
**Alla spelen har gjutits i samma form och spelbarheten stapplar lika snabbt som en sköldpadda upp för evolutionstrappan.**
**Spelen har aldrig riktigt lyckats lyfta sig ur 2D-ghettot de kommer från, men fansen verkar inte klaga!**

Det här är det andra *Street Fighter*-spelet i ordningen som experimenterar med 3D-tekniken, men rörelserna är fortfarande 2D och hämtade från *Alpha*-serien. Det bör tilläggas att man i detta *Street Fighter*-spel frångått de mer extravaganta slag- och spark-kombinationerna till förmån för ett mer intuitivt stridssystem. Det har därmed blivit enklare att lyckas med de serier som finns kvar då de är mer logiska – det går snabbt in vilka knappkombinationer man ska använda.

Fastän man har satsat mycket på 3D-miljöer är själva spelet fortfarande tvådimensionellt. Det finns inga sidostegsrörelser av den typ som gör *Tekken* så överlägset. Bakgrunderna är också smärtsamt ofräscha. Det enda som talar till deras fördel är att man har lyckats behålla den där speciella mangalooken.

Det måste däremot sägas att hastigheten i *Street Fighter EX2 Plus* är magnifik. Spelet sätter verkligen öga-hand-koordinationen på prov. Detta gör kicken man får när man lyckas med nåt kanonsnyggt extra tillfredsställande.

Vanan trogen ger spelet dig också en hel rad rollfigurer att välja mellan, och varje karaktär har sin egen kampstil. Flera nya ansikten debuterar, men du kan också glädja dig åt att alla vännerna från förr är tillbaka. För visst värmer det ändå i hjärtat när man spelar en match med Ken mot Ryu eller Chun-Li mot Guile?

Vidare är påsen full med extragodis för de hängivna fansen. Director-läget, till exempel. Här kan du spela in dina bästa matcher och klippa dem själv. Givetvis kan du sedan spara dessa filmsnuttar på ditt minneskort så att du vid senare tillfälle kan visa polarna dina höjdpunkter ur spelet.

Det finns också en del bonusspel som du låser upp genom att klara vissa nivåer. I dem ska du utföra vissa saker på tid eller krossa diverse saker.

*Street Fighter* är beat'em up-spelens serietidning. Häpnadsväckande specialeffekter och kombinationer är en del av dess tradition. Förvänta dig inget djup som det i *Tekken*. Är du däremot ute efter en arkadspelsupplevelse bör *Street Fighter EX2 Plus* vara precis din grej! ■

**Nick Jones**




**Kulmen av kampsport! *Street Fighter*-spelen har aldrig varit kända för subtilitet.**







**Grafiskt sett är detta det snyggaste *Street Fighter*-spelet hittills. Vad som imponerar ännu mer är den hastighet som de polygonuppbyggda stridskämparna flänger runt i.**

## HÅLL UTKIK EFTER...

### DEN LIVSFARLIGA EXCEL-COMBON




**Om du tyckte att Neo och hans polare var coola i *Matrix* så ska du veta att i *Street Fighter EX2 Plus* finns Kung-Fu-rörelser som fullständigt blåser förbi Matrix-gänget. Och alla rollfigurerna kan göra det... tryck bara sparka och slå samtidigt så kan du få till helt makalösa slag- och spark-serier.**




**+ POÄNG**

- Klassisk god spelbarhet
- Schyssta bonusspel
- Massor av rollfigurer

**− POÄNG**

- Ingen riktig 3D
- Begränsade rörelser
- Känns lite dammigt

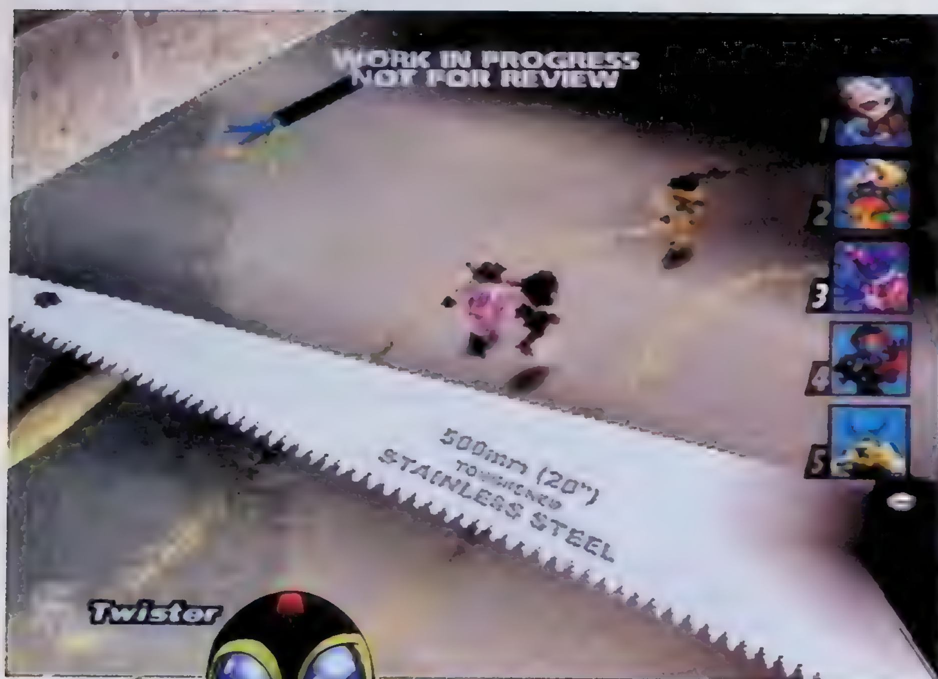
**! VÅRT STALLTIPS**

Detta är ännu ett steg i rätt riktning och kommer nog att bli det bästa i serien hittills.
Men det saknar djupet som finns i *Tekken* och det börjar kännas som om konceptet passerat bäst-före-datumet.

**Utgivare:** Codemasters
**Utvecklare:** Codemasters
**Antal spelare:** 1–5
**Releasedatum:** April

# Micro Maniacs

## BORTSETT FRÅN DEN BISARRA OCH YTLIGA INTRIGEN ÄR DETTA SÅ BRA SOM MULTIPLAYER-RACING KAN BLI...



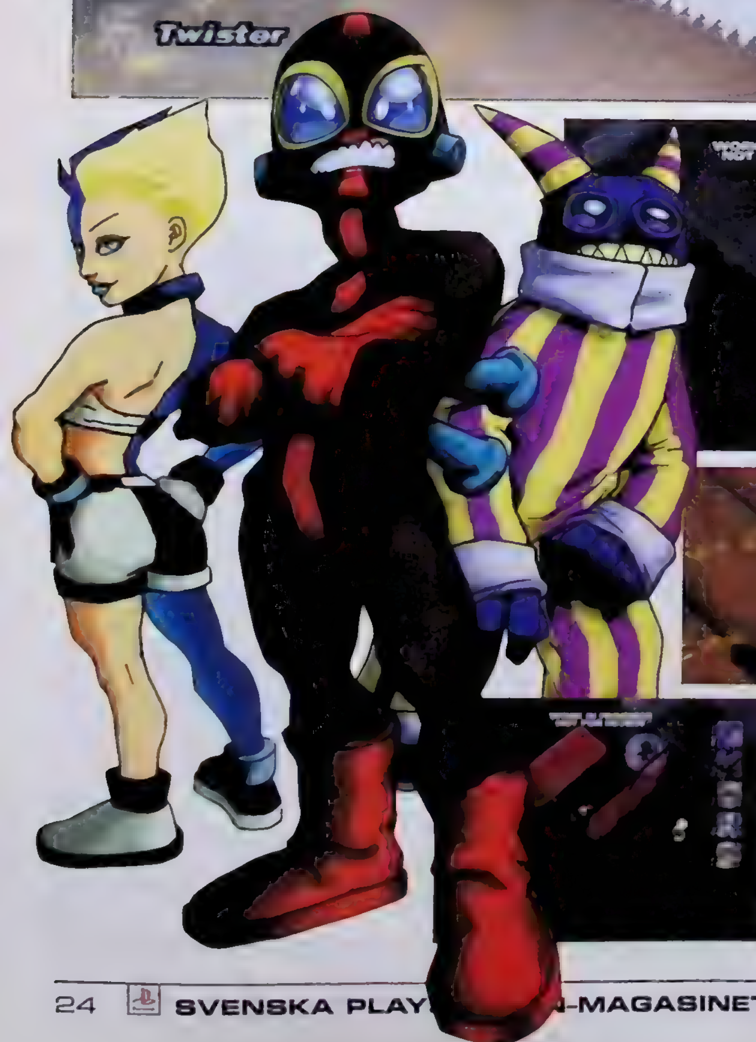

**Att rusa runt huset, hoppa i möblerna och skutta över sovande husdjur, är det din stil? I så fall kan *Micro Maniacs*, den mycket försenade uppföljaren till *Micro Machines V3*, vara den release du väntat på.**

Du spelar en två och en halv centimeter liten galning *(maniac)* – resultatet av Dr Minimisers försök att lösa problemet med de begränsade naturtillgångarna på jorden. Målet är att genom en serie tester bevisa att just du är det genetiskt mest dugliga exemplaret av sorten. Prövningarna är utformade som kapplöpningar mot andra galningar som du måste vinna. Banorna spänner över allt från växthus och trädgårdsdammar till studentrum och köksbord. Det enda banorna har gemensamt är att de är supersnyggt utformade, både som banor och miljöer betraktade.

Från början har du åtta galningar att välja mellan. De har, vilket skiljer dem från maskinerna i de tidigare *Micro Machines*-spelen, egna specifika offensiva rörelsemönster. Banorna är nedsölade med power-ups, och när du plockar upp dem (något som allt som oftast tvingar dig att ta något slags omväg bort från idealvägen) kommer det inte bara göra att du under en kort stund fullständigt exploderar av energi. Du kommer även under tiden de verkar vara duktigare på dina specialanfall. För att aktivera ett anfall måste du först samla mellan en till fyra power-ups. Antalet power-ups avgör nämligen uthålligheten eller utsträckningen på ditt trick. Som exempel kan vi ta

**– ju fler power-ups du samlat på dig, desto kraftigare virvelvind.**

Twister. Han genererar en virvelvind som skickar motståndarna långt ut i ruffen om de kommer i närheten av honom – ju fler power-ups du samlat på dig, desto kraftigare virvelvind. Alltså: motståndarna far ännu längre bort! Systemet leder till spännande taktiska strider då du kan välja mellan att använda dina vapen mer eller mindre ofta beroende på










Fast vi verkligen ville recensera det så är spelet inte riktigt klart ännu. Vi hoppas kunna ge er en fullständig recension och en spelbar demo i nästa nummer av tidningen.







vilket läge du befinner dig i. Du kan till exempel spara på krafterna till sista varvet. Speciellt när du spelar mot kompisar är det viktigt att du använder dina power-ups på ett listigt sätt om du vill vinna.

Flerspelarläget är, och kommer alltid att vara, det bästa med *Micro*-serien, men i *Micro Maniacs* har du också några schyssta singelspel att öva upp dina färdigheter på. I Time Trial-varianten får du en chans att jaga din egen skugga och fila bort viktiga sekunder från ditt personbästa. I de andra spelvarianterna tävlar du mot datorgenererade motståndare. Du kommer också lägga ner många timmar på Challenge-varianten i vilket, om du klarar dig igenom, du får möjlighet att låsa upp fler rollfigurer som du sedan kan spela som i flerspelarläget. Du kan till och med byta bonusbanor med dina mest galna polare.

Jämför man det här spelet med de tidigare i *Micro*-serien kan man säga att spelbarheten i stort förblivit densamma och att de stora skillnaderna ligger i det nya styrsystemet och i bandesignen. För närvarande kan man inte spela mer än fem samtidigt, men Codemasters planerar att man ska kunna spela upp till åtta(!) i slutversionen. Hur det än blir med den saken kommer *Micro Maniacs* vara ordentligt höjt över dess redan duktigt trevliga föregångare. Förutom bandesignen och styrsystemet har man lämnat det mesta intakt sedan tidigare. Och med en så hög spelbarhet som *Micro Machines*-serien redan har skulle det ha varit onödigt att göra så mycket mer än så. ■

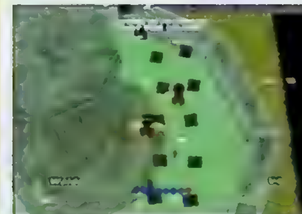
**Justin Calvert**





**På vissa nivåer röjer galningarna runt på allt från jetskidor och skateboards till humlor!**

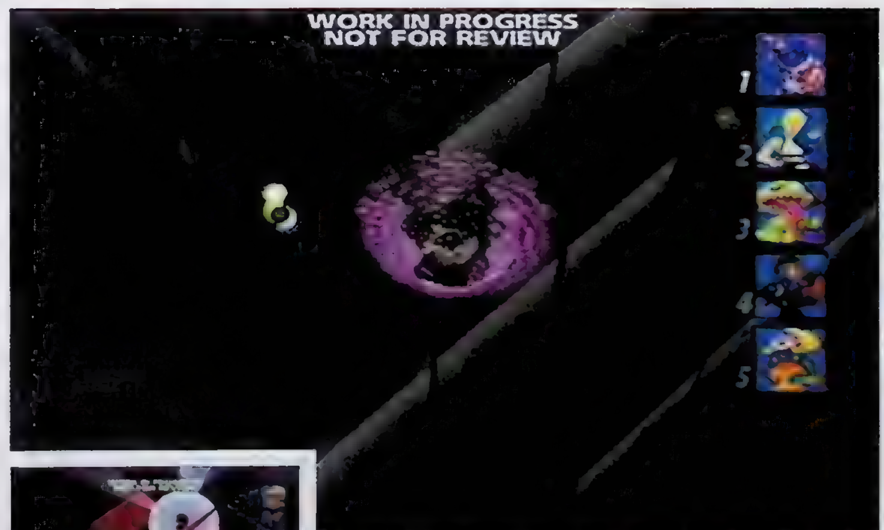




**Som i alla *Micro Machines*-spelen finns det inte två nivåer som är likadana. På varje nivå utsätts du för nya hinder och faror. De flesta är faktiskt inte så farliga som de ser ut, men de kan verkligen få dig att haja till när du kommer i närheten.**

## HÅLL UTKIK EFTER...

### NÄR DE ANDRA GALNINGARNA ANVÄNDER VAPEN PÅ SLUTVARVET




**Om du sprungit ett nära nog felfritt lopp och lyckats hålla undan klungan i varje kurva, vad är då det värsta som skulle kunna hända? Exakt! En av motståndarna bombar in dig i nästa vecka med ett laddat vapen precis när du närmar dig målsnöret. Det händer. Ofta! Vi har varnat dig...**

## PSM TYCKER

**+ POÄNG**

- Snillrika banor
- Lätt att sätta igång
- Att vinna är ljuvligt!

**− POÄNG**

- Den skumma intrigen
- Förvirrande kameravinklar
- Att förlora suger!

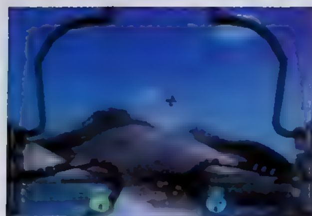
**! VÅRT STALLTIPS**

Det har låtit vänta på sig, men *Micro Maniacs* verkar väl värd väntan! Den oslagbara spelbarheten känns igen från de tidigare *Micro Machines*-titlarna, men den har otroligt nog utvecklats ytterligare – tänk bara att spela åtta samtidigt!

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Psygnosis
Antal spelare: 1
Releasedatum: April

# Colony Wars: Red Sun

TIDIGARE HAR *COLONY WARS* BEDRAGIT OSS GENOM ATT SÄLJA LÅG SPELBARHET MED HÖGUPPLÖST GRAFIK. NU TÄNDS ETT NYTT HOPP...









Uppdragen på marken blir ett trevligt avbrott från de monotona bakgrunderna när du lallar omkring i rymden. Uppdragen är också mer varierade än i de tidigare *Colony Wars*-spelen.

**Det tredje spelet i *Colony Wars*-serien ser läckert ut. De två tidigare spelen har för all del varit snygga att se på, men inte haft mycket djup. Men nu lägger det nya utvecklingsteamet de sista bitarna på plats till detta potentiellt suveräna spel.**

*Red Sun* utspelar sig ungefär samtidigt som *Colony Wars: Venegeance*, men har målsättningen att skapa en mer fördjupad miljö för spelaren. Borta är de formgjutna uppdragen till förmån för ett mer icke-linjärt spel, inspirerat av det legendariska *Elite*.

Galaxen håller på att slitas i bitar av två stridande fraktioner. Du är legosoldat som hyr ut dina tjänster till högstbjudande. Uppdragen inhämtas på de större rymdhamnarna längs farlederna. De spänner över allt från att eskortera konvojer, anfalla rymdkryssare, smuggling och ren stöld. Vid varje hamn erbjuds du runt fyra uppdrag att välja mellan. Ju bättre betalt, desto högre risk. Du kan lugnt utgå från att om ersättningen är bra är uppdraget rena självmordet. Det kan dessutom vara vist att kolla in om uppdragsgivaren pröjsar extra för nedskjutna skepp eller om han är en snåljåp.

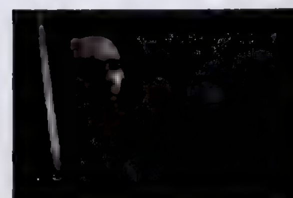
Givetvis finns det massor av cool hårdvara att spendera dina smutsiga blodspengar på när du tjänat in dem. Det finns bland annat nio olika skepp och ett fyrtiotal vapen att bestycka dem med. Utöver de vanliga lasrarna, raketerna och missilerna kan den garvade legoknekten skaffa sig drag-strålar och fräck farthöjande kamoufleringsapparatur. Dessutom har du möjlighet till att skräddarsy din bestyckning inför varje uppdrag. Varje skepp kan bära en

> "... massor av cool hårdvara att spendera dina smutsiga blodspengar på"

viss mängd artilleri och de större skeppen kan bli mer välbeväpnade än en skolunge i Los Angeles.

Kort sagt utlovar *Red Sun* tillräckligt mycket nytt för att göra fansen glada och tillräckligt djup för att tillfredsställa spelare som ansåg att de två föregångarna var för ytliga. ■

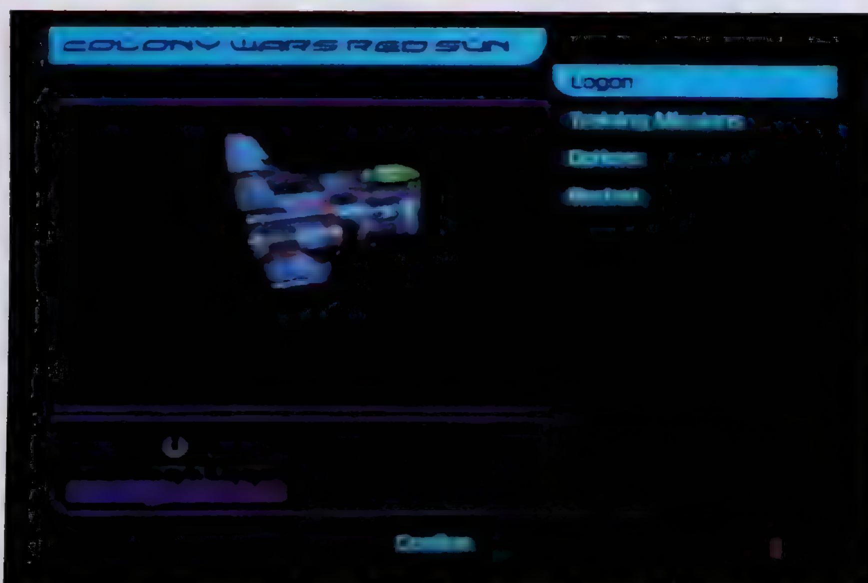
**Miles Guttery**



Du kommer att ge dig i lag med allehanda rymd-avskum.

## HÅLL UTKIK EFTER...

### CHANSER ATT UPPGRADERA DIN FARKOST




Möjligheten att göra vinster har lagt en ny dimension till *Colony Wars*-spelen. De interaktiva delarna har blivit fler och spelaren har alltså större möjligheter att agera. Du kan sålunda investera i allehanda industrilasrar eller snygga till ditt skepp. Du kan alltså lägga upp en strategi och sedan skräddarsy ditt skepp för att passa den.



## PSM TYCKER

**+ POÄNG**
- Snygg högupplöst grafik
- Bra variation på uppdragen
- Massor av skepp och vapen

**– POÄNG**
- Man kan inte välja mål
- Man kan inte låsa mål
- Dåliga träningsuppdrag

**! VÅRT STALLTIPS**

De två tidigare spelen i *Colony Wars*-serien seglade in på en våg av optimism men kunde inte leverera någon vidare spelupplevelse. *Red Sun* är en klar förbättring i jämförelse, men saknar fortfarande en del på vissa punkter.

**Utgivare:** Infogrames
**Utvecklare:** Infogrames
**Antal spelare:** 1–2
**Releasedatum:** Maj

# Ronaldo V-Football

## LUIZ NAZARIO DE LIMA ÄR VÄRLDENS BÄSTA FOTBOLLSPELARE, MEN HUR KLARAR HAN SIG PÅ PLAYSTATION?

**Det senaste tillskottet till Infogrames enormt framgångsrika sportspel i "V"-familjen är *V-Football*. Serien är faktiskt så framgångsrik att Fenomenet självt låtit Infogrames använda hans namn. Och inse fakta – det är knappast för att han behöver stålarna!**

Infogrames plan är att återskapa den karnevalstämning som omger en brasiliansk internationell match – färgexplosionerna, bullret, den översvallande glädjen och spända förväntan som får

> **"...det brasilianska laget kommer in på arenan hand i hand"**

de av nationell stolthet uppfyllda kommentatorerna att hysteriskt bläddra i sitt exemplar av "Stora klichéboken" för att finna ord stora nog. *Ronaldo V-Football* kommer att efterapa detta spektakel med distinkta latinamerikanska hymner, spektakulära arenor och bildgallerier med brasilianska spelare på alla menyer och inställningsskärmar.

Hur detaljerat det egentligen är inser man redan när det brasilianska laget kommer in på arenan hand i hand medan publiken böljar av



sambarytmer och fyrverkerier. Grafiken är jämförbar med den i *FIFA* och under den snygga ytan döljer *Ronaldo V-Football* en mycket kraftfull grafikmotor.

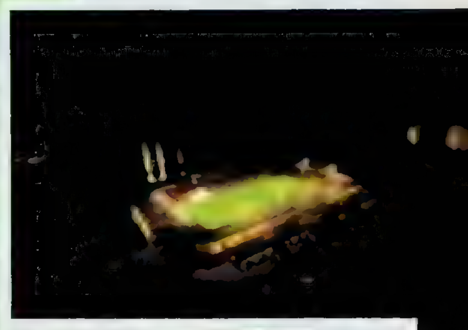
Varje spelare på planen har sin egen karaktäristik. Längd, kroppsbyggnad och färdigheter, allt ska vara verkligt. Infogrames pressar den artificiella intelligensen så att du ska hoppa upp och ned i soffan av lycka. Varje spelare är individuellt modellerad så att de ska uppföra sig som sina existerande förlagor. Tanken är att du ska ha möjligheten att förutse vad ditt lag kommer att göra härnäst, med utgångspunkt i hur spelarna brukar röra sig. Vidare ska du kunna bräcka motståndarlaget med att göra något oförutsett, då du vet att vissa spelare har sina favoriter att markera i olika lägen.

Detta tillsammans med den viktiga målvakts-AI:n har ännu inte implementerats till fullo. Men det är, tillsammans med möjligheten att ändra taktik under pågående spel, hur som helst vad vi har att se fram emot.



*Ronaldo V-Football* ser mer ut som *ISS* än *FIFA* i fråga om kontroller och spelsätt. Men om det brasilianska Fenomenet kan bräcka Konamis storsäljare återstår att se. ■

**Justin Calvert**





**Passningar, såväl till som från dig, kan styras i alla höjder och återges korrekt animerat. Under förutsättning att du är en fena med handkontrollen, förstås...**

## HÅLL UTKIK EFTER...

### DET INNOVATIVA KNOCKOUTLÄGET



**I det här läget kan du spela tills du gör mål ett visst antal gånger utan tidsbegränsning. Precis som kidsen i Brasilien spelar, tydligen. Perfekt om ni är flera som vill lira.**




## TYCKER

### + POÄNG

- Olika spelvarianter
- Mycket stämningsfullt
- Drömlag

### – POÄNG

- Dålig AI hos målvakten i nuläget
- Inte verkliga arenor
- Inget tränings-läge

### ! VÅRT STALLTIPS

Det är i dagsläget svårt att säga om *Ronaldo V-Football* kommer att vara någon match för *FIFA* och *ISS*.

Det vi sett hittills verkar lovande, men utvecklarna har inte särskilt lång tid kvar att komma fram med det som fattas.

**Utgivare:** Infogrames
**Utvecklare:** Infogrames
**Antal spelare:** 1
**Releasedatum:** Ute nu

# Premier Manager 2000

## BORDE DU GÖRA NÅGOT ÅT MILANS FORWARDS? BORDE MAN KANSKE LÅTA HERTHA BERLIN LÖPA LINAN UT? DÅ ÄR DET DAGS ATT FÖRDJUPA SIG I STATISTIKEN

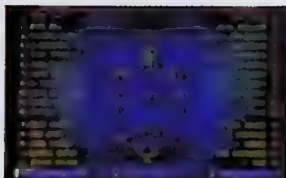


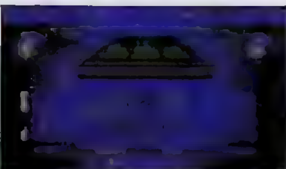



Filmerna med match-höjdpunkter ger dig all den spänning statistiksidorna inte ger. Vänd trenden!



Arbeta dig systematiskt genom spelarna i de lägre divisionerna och skumma gräddan...





**Det är Infogrames som är namnet att lägga på minnet inför 2000-talet, åtminstone rörande fotbollsmanagerspel till PlayStation. Gremlins '99-variant är inte längre något att räkna med.**

Faktiskt hade det varit mer korrekt att kalla *Premier Manager 2000* för *European* dito, eftersom dess unika upplägg låter dig mickla med de franska, italienska tyska och spanska ligorna i lika stor utsträckning som med de engelska. Du erbjuds de två topplacerade divisionerna i varje land, plus att du också kan välja Premiership och de tre engelska ligorna. Du kan alltså leda allt från Rotterdam till Real Madrid.

I spelet finns 300 lag och 5 500 spelare. Realistiska inslag som skador och kontrakt av Bosman-typ låter dig se spelarna falla i bitar för att sedan förpassas till varmare breddgrader där de kan återhämta sig tills du behöver dem igen. Den action du stöter på i själva spelet är emellertid reducerad till att läsa kommentatorernas utlåtanden och se positionsmätarna fladdra omkring. Men i *Premier Manager 2000* har matchgeneratorn från *Actua Soccer 3* tillämpats, så om du vill kan du serveras imponerande höjdpunkter ur matcherna kommenterade av den (tydligen) legendariska engelske kommentatorn Barry Davies.

Ett stort problem med *Premier Manager* har alltid varit att menyerna var svårtydda och förvirrande invecklade i varandra. Du var tvungen att plocka fram dem litet på samma sätt som man delar upp en rysk Babouschka-docka – du tvingades alltså kolla på en massa andra skärmbilder innan du kommit fram till den du ville se. För att eliminera detta problem har Infogrames dumpat det gamla systemet och lagt

> **"Du kan alltså leda allt från Rotterdam till Real Madrid"**

menyrader längs med skärmen i stället. Nu kan du fritt ändra biljettpriser eller ändra lagsammansättningen närhelst du önskar, utan en massa irriterande bläddrande fram och tillbaka – såvida du inte är mitt under pågående match.

Men spelet måste ha något ess i ärmen för att kunna välta den regerande mästaren *LMA Manager*. Utan matchdisplayerna och det sinnrika styrsystem som finns i *LMA Manager* är det oklart om manager-freaks kommer överge det till förmån för *Premier Manager 2000*. När man vant sig vid något riktigt bra är det svårt att byta. ■

**Pete Wilton**

## HÅLL UTKIK EFTER...

### BARRY DAVIES HÄRLIGA MATCHKOMMENTARER




Utvecklingen av managerspel har till största del utgjorts av att man gjort klippen med matchhöjdpunkter mer och mer tilltalande. *Premier Manager 2000* tar en genväg genom att använda sig av grafiken från stallkompisen *Actua Soccer 3* för att återskapa alla de där scenerna med fotbollslirande. Flämta förundrat när spelarna sparkar bollen käpprätt åt helvete och klantar bort alla sina otroliga målchanser.



## PSM TYCKER

**+ POÄNG**

- Kontinentala klubbar
- Blixtrande höjdpunkter
- Förbättrat menysystem

**– POÄNG**

- Fortfarande ganska pilligt
- Banala displayer i spelet
- Ingen äkta stormatchkänsla

**! VÅRT STALLTIPS**

Det nya *Premier Manager 2000* är inte så uppfräschat som man kunde önskat sig. Visst har det förbättrats på vissa punkter, speciellt menyerna. Men på andra punkter, till exempel displayerna i spelet, har det inte förändrats alls.

# Crusaders Of Might & Magic

**Utgivare:** 3DO
**Utvecklare:** New World Computing
**Antal spelare:** 1
**Releasedatum:** April

**En av de äldsta PPG-serierna till PC, *Might & Magic*, är slutligen på väg till PlayStation. Men i stället för att hålla sig inom gränserna för traditionellt rollspel har New World Computing valt en helt annan infallsvinkel i sitt *Crusaders of Might & Magic*.**

Genom att kombinera rollspelselement med det alltid lika populära tredjepersons-äventyrandet – som pionjerades av *Tomb Raider* – kastar spelet in dig i en magisk värld som hotas av en armé av odöda monster. Armen kallas The Legion of the Damned. Du spelar Drake, och i hans skepnad ska du sluta dig till högvakten och förgöra det odöda hotet.

Drake kan det vanliga köret: springa, hoppa och klättra. Dessutom kan han givetvis använda ett större urval av prylar med vilka han reducerar sina odöda motståndare till benmjöl. Han kan till och med haspla ur sig en och annan trollformel om han känner för det.

Allt medan du tränger djupare in i spelet vinner Drake erfarenhetspoäng, som förbättrar hans statistik och gör att han kan utveckla nya färdigheter och krafter.

*Crusaders of Might & Magic* trycker verkligen på de rätta rollspels-knapparna, och med dess fräscha actioninslag kan det här vara spelet som alla *Deathtrap Dungeon*-fans väntat på. ■

**Andy Butcher**




**En snillrik kombination av 3D-action och RPG som verkar lovande. Det är dock inte sannolikt att det kommer utmana vare sig tant Croft eller farbror Soul Reaver.**



Kraftmätningar med de odöda. Här kommer såväl magi som hjältemod till pass.

# Spec Ops

**Utgivare:** Talonsoft
**Utvecklare:** Runecraft
**Antal spelare:** 1
**Releasedatum:** Mars

I likhet med *Syphon Filter* försöker *Spec Ops* att kombinera omedelbar spelbarhet med skitig realism i ett spel där du ska befria världen från stygga terrorister och knarkbaroner. Uppdragen går ut på allt från att du med våld och vapen ger dig in i tunga eldstrider och litet klurigare gisslandraman. I den senare typen av uppdrag kan en felplacerad kula allvarligt skada dina PR.

Innan uppdragen börjar väljer du ut två figurer som du ska spela från en pott med många hårda typer. Varje ranger, som de kallas, har ett favoritvapen och är specialist på någon stridsteknik. Kolla i din uppdragsbeskrivning och välj vilken typ av ranger du tror att du klarar uppdraget bäst med.

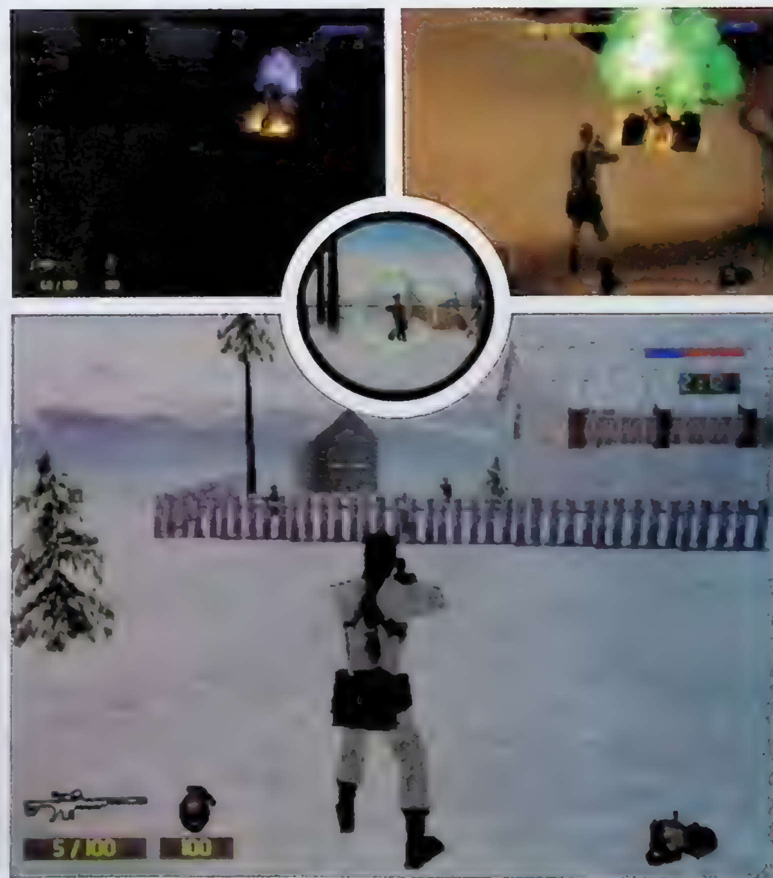
I singelläget styr du båda rangers med en särskild kommando-knapp och du kan taktiskt växla mellan de båda när situationen kräver det. Detta kan vara förvirrande och det är frestande att låta din datorstyrda polare bara hänga med medan du slutför ditt uppdrag på egen hand. Men har du väl lärt dig systemet kan du snabbt löpa genom uppdragen med din överlägsna taktik i stället för att förlita dig blint på bara din eldgivning.

*Spec Ops* duo-spel är det verkligt fina i kråksången. Här samarbetar du och en polare, helst som ett lag, och det är bara att skrika ut instruktioner till varandra genom rummet när ni tar er an era fiender utan pardon. För tusan, om du fyller upp vardagsrummet med lera och tomhylsor kommer det kännas som om ni verkligen är inne i spelet! ■

**Justin Calvert**




**Singelspelet kan mycket väl bli en rival till *Syphon Filter* och duo-spelet erbjuder en välkommen omväxling från att slakta dina polare i en deathmatch.**

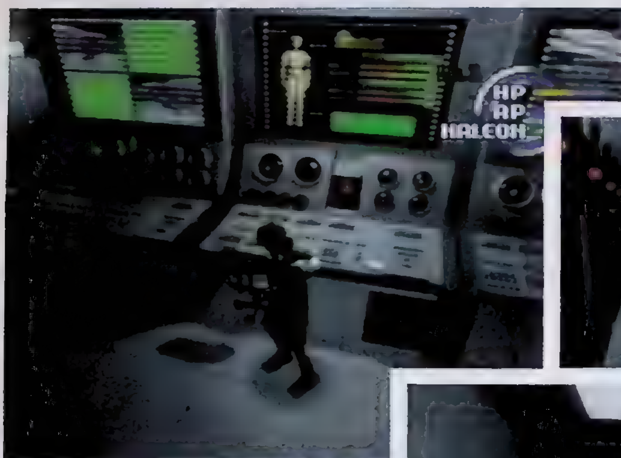


Håll dem på kornet. Ännu ett stealth 'em up smyger in på scenen.

Utgivare: Crave
Utvecklare: ASCII
Antal spelare: 1
Releasedatum: April

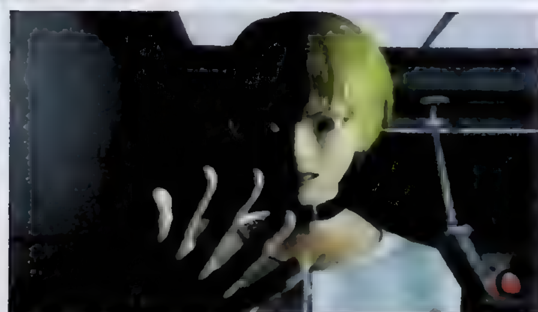
# Galerians

## EN UNGDOMSLIGIST FÅR UPPDRAGET ATT SPRIDA FÖRÖDELSE I VAD CRAVE PRESENTERAR SOM *CARRIE* MÖTER *ENSAM HEMMA*...




Unge Rion kanske inte ser ut som en typisk actionhjälte, men hans psykiska krafter är milt sagt enastående.





**"Jämförelsen med *Resident Evil* är oundviklig."**

**Det är bara att inse att *Resident Evil*-serien har satt ribban för hur ett mästerligt skräckspel ska göras. Konami insåg detta och skapade ett mer psykologiskt skrämselspel, *Silent Hill*. Nu har alltså även Crave den vägen vandrat .**

Om *Resident Evil* för tankarna till George Romeros filmer i *Evil Dead*-trilogin skulle man kunna säga att *Galerians* är resultatet av en korsning mellan filmerna *Carrie* och *Scanners*. Berättelsen handlar om Rion, som upptäcker när han vaknar på operationsgången att han förbättrats genetiskt och fått förödande telekinetiska förmågor. Han använder dem för att lossa de metallbojor som fjättrar honom och själva spelet börjar när Rion flyr från sina fångvaktare i jakt på svar om vem han är och vad som hänt. Han har nämligen fått en släng av minnesförlust till på köpet.

Precis som en bra thriller inleds *Galerians* med ett mysterium och följs sedan av små snuttar av bakgrund som klipps in som stämningsförtätande medel. Här får ASCII tillfälle att visa sin styrka i form av några suveräna småfilmer med bilder från korridorer fylla av döda forskare, en skum blondin och tungt beväpnade vakter. Det är mycket filmiskt och så lägger det ut kursen mot fler knorrar i berättelsen längre fram i spelet.

Jämförelsen med *Resident Evil* är oundviklig. Med sina multipla kameravinklar och gåtlösande känns *Galerians* mycket bekant. Precis som i *Resident Evil* finns ett inventariesystem där man kan samla på sig prylar som kan komma till användning senare i spelet. Systemet används flitigt eftersom Rion konstant proppar sig full med diverse mediciner för att lindra den oerhörda fysiska smärta hans nyvunna telekinetiska krafter vållar honom. Detta ökar dessutom pressen enormt.

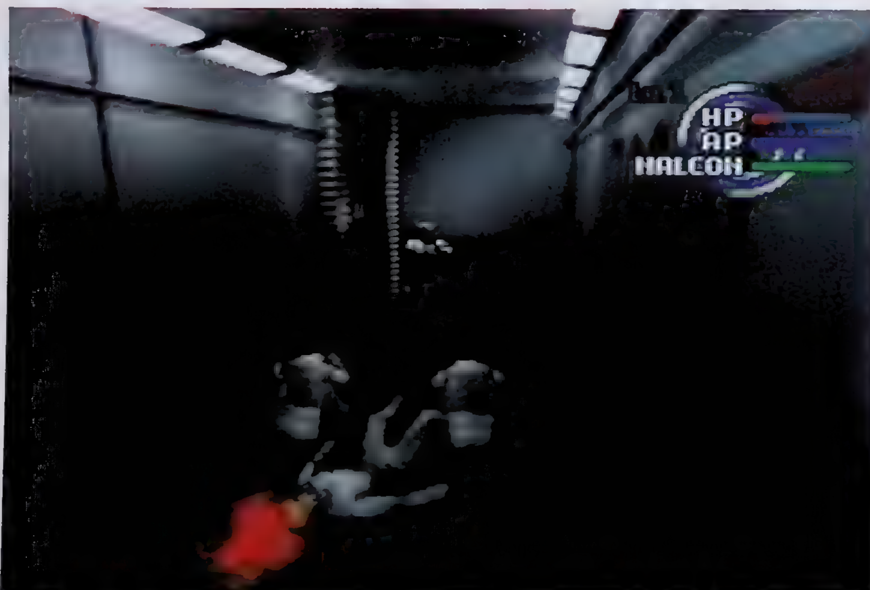
När Rion rör vid ett föremål med sin psykologiska länk visar sig en mental bild som föreslår på ett uppenbart sätt vad han ska göra därnäst. Oftast föreställer bilderna ett färgat relä eller en beskrivning av var han hittar ett visst föremål. Dessa mycket uppenbara ledtrådar utgör huvudinnehållet i själva spelandet. Många kommer nog att uppskatta att ha hela vägen utstakad på det här viset; andra kommer nog att irriteras över att få så många ledtrådar helt automatiskt.

Men i *Galerians* är berättelsen viktigare än att gåtorna ska vara svåra. Detta innefattar till och med din rollfigur – Rions förmågor utvecklar sig rentav under resans gång. Kommer det här spelet slå *Resident Evil 3?* Du får läsa våra tankar om den saken när vi återkommer med mera. ■

**Steve Merret**

### HÅLL UTKIK EFTER...

FORSKARE MED EXPLODERANDE HUVUDEN




När Rion flyr sina fångvaktare på operationsgången får han tillfälle att hämnas på de onda forskarna som fyllt honom med droger. Genom att använda sina psykokinetiska krafter får han förföljarnas och plågoandernas huvuden att koka och sedan explodera som ägg i en mikro...




**+ POÄNG**

- Stämningsfulla klipp
- Smart psykologi
- Massor av ögongodis

**− POÄNG**

- Förutsägbara gåtor
- Man rör sig litet långsamt
- Oinspirerade ljudeffekter

**! VÅRT STALLTIPS**

*Galerians* glimtar till ibland och sättet att använda psykiska krafter är innovativt. Men ett klumpigt styrsystem och förutsägbara gåtor håller kvar spelet i skuggan av det stämningsmättade och effektivare *Resident Evil 3*

Utgivare: THQ
Utvecklare: Yukes
Antal spelare: 1–4
Releasedatum: April

# WWF Smack Down

## ÄR KARATENISSAR OCH NINJABRUDAR INTE DIN GREJ? KANSKE DU FRESTAS AV KÖTTBERG I SPANDEXTRIKÅER I STÄLLET?

**Vare sig du anser att wrestling är ett gladiatorspel eller något slags sportens motsvarighet till en tvålopera kan du knappast förneka att denna underliga arrangerade amerikanska brottningsform är suverän att göra TV-spel av.**

Precis som hos dess huvudkonkurrenter är det existerande brottare från wrestlingens ursprungsfederation som utgör persongalleriet i *WWF Smack Down*. Brottarna är gestaltade med sina personliga rörelser, glåpord och skumma managers. Du kan ge dig i luven på upp till tre av dina polare samtidigt, men för finsmakaren finns också ett skapa-din-egen-biff-meny där du med kärleksfull hand får snickra ihop en krigare med dig själv som förlaga – ja, eller en transvestit med pösmage och pipskägg, om du föredrar en sån brottare!

I princip alla kända wrestlingmanövrar som finns är med här. Ibland hittar du till och med vapen utanför ringen. Lägg märke till att kamperna inte bara försiggår i ringen, nej, precis som på TV kan fighterna lika gärna äga rum i kulisserna. De kan äga rum på så exotiska ställen som pannrum, parkeringsplatser och olika korridorer.

Beroende på vilken brottare du valt är det möjligt att frånvaron av rep på dessa platser kan vara till din fördel – fast viktigast är nog att dessa utflyttade slagfält utgör en trevlig variation mot mörbultandet i den traditionella ringen. Flera olika tävlingar finns att välja mellan, inklusive de spektakulära bur-matcherna och Royal Rumbles. Du kan också välja Career-mode (göra karriär som wrestler) eller verkliga tävlingar som Smack Down, King Of The Ring och Raw Is War. Coolt!

Spelet är hysteriskt, speciellt när man är fyra i ringen samtidigt. Då och då blir händelseförloppen litet förvirrande,

> "I princip alla kända wrestlingmanövrar som finns är med här."

speciellt när kameran börja zooma in och ut för att förhindra att du tappar kollen på var någon av motståndarna befinner sig.

WWF Smack Down ser ut att bli ett schysst tillskott till genren. Det ser ut som om det kommer ha såväl god spelbarhet som ge en rättvisande bild av sporten som sådan – förutom att PlayStation-spelarna kommer att vara genuint tävlingsinriktade. ■

**Justin Calvert**







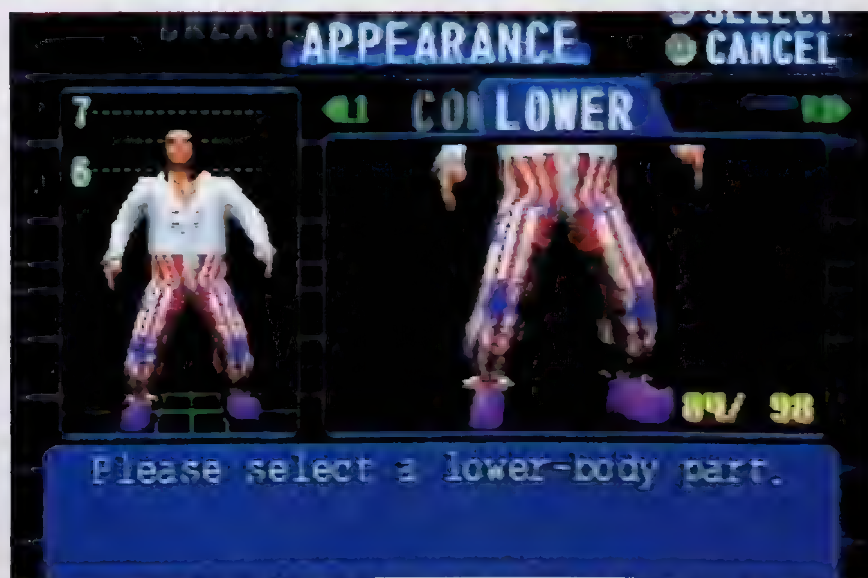




Alla WWF-brottarna är med, och de har alla sina karaktärsdrag i form av anfall och sätt att äntra ringen på. Dessa detaljer försvinner lätt när man spöar på varandra i multiplayer-spel – fast det är å andra sidan så ballt att man struntar i den lilla petitessen.

## HÅLL UTKIK EFTER...

### DEN BYXBYTANDE SKAPA-DIN-EGEN-BROTTARE-MENYN




Om trånga brallor och stora skägg inte är rätt grej för dig kanske du ska ta dig tid att skapa din egen brottare. Förutom till exteriören kan du också påverka din brottares personlighet, brottningsstil och sätt att äntra ringen. Nu kommer Göran "Katrineholmsfettot" Persson in i ringen... Se upp! Han är grymmare och mindre påläst än någonsin.




**+ POÄNG**
- Massor av TV-känsla
- Skapa din egen biff
- Grym brottning för fyra

**– POÄNG**
- Jobbiga kamera-åkningar
- Enformiga spelmoment
- Vem i helsike är Mr Ass?

**VÅRT STALLTIPS**

Ett snyggt wrestling-spel, men man har inte lagt ner mycket möda på att skapa något nytt i genren. Det stora antalet brottare gör mycket för dess livslängd, och multiplayer-spelen ger tillfälle till många timmars brutal brottning.



Miljöerna breder ut sig över enorma ytor. Helt utan laddningstiden, det tackar vi för.

Hon har en stor pistol. Mycket likt en bazooka...sexigt va?

Ibland skjuter du med två pistoler... Tarrantino skulle bli stolt.

Stealth 'em up? Knappast. Men spänningen är så tät att man kan skära i den.

Skjutvapen i faggorna. Reaktionerna måste vara blixtsnabba.

Du är ensam i mörkret... nej, inte helt. Något är efter dig!

Hana förbereder sig för intrig, action och eldstrid.

# Något ondskefullt är på väg mot oss...

**Utgivare:** Eidos
**Utvecklare:** Kronos
**Antal spelare:** 1–2
**Releasedatum:** Mars

**I LOS ANGELES SITTER KRONOS OCH JOBBAR PÅ ATT SKAPA ETT AV DE STÖRSTA HOPPEN FÖR PLAYSTATION UNDER ÅR 2000. DET GÅR UNDER NAMNET *FEAR EFFECT*. DAN MAYERS VET MER**

## AKT FÖR AKT

De fyra olika akterna i *Fear Effect* ger spelet en klart filmisk framtoning.



**FÖRSTA AKTEN: LAM BUILDING**
Hana smyger runt i byggnaden och samlar viktig information om Mr Lams ljusskygga förehavanden. Lams hi-techbyggnad innehåller ett överflöd av gåtor, men tyngdpunkten här läggs mer på dina stridsförmågor än på din mentala kapacitet.



**ANDRA AKTEN: RIVER SETTLEMENT**
Hana tar sig en dusch. Under tiden väller det plötsligt fram zombier ur djungeln. Kontrollen över vad som händer spårar ur. Här börjar intrigen bli vriden – huvudfiguren byts ut och Deke genomgår sitt mandomsprov.



**TREDJE AKTEN: MADAM CHEN'S**
Konstiga saker händer på madame Chens hotell. Spåren efter fröken Lam blir fler, men det återstår mycket innan hon ska hittas. Lams hejdukar är överallt och jagar våra hjältar.



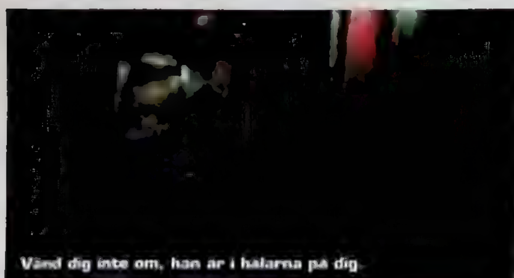
**FJÄRDE AKTEN: HELVETET...**
Nu börjar det bli riktigt otäckt. Nu hamnar du minsann i helvetet! Spåren leder dig rakt ner i Hin Håles demoniska domäner. Här möter du andar och oknytt och intrigen når sin kulmen i ett diaboliskt svårt problem.

**Allt är *Metal Gear Solids* fel! Kojimas klassiker tvingade fram ett paradigmskifte när det gäller hur vi ser på TV-spel. De gick i bräschen för en spelmiljö där inget kunde tas för givet. Slutsatser grundade på åratals erfarenhet från andra spel gick inte längre att använda. Det ingjöt nytt liv i tämligen vardagliga spelsituationer och lutade sig mot filminfluenser som förstärkte upplevelsen, i stället för att parasitera på gamla uttorkade filmlicenser.**

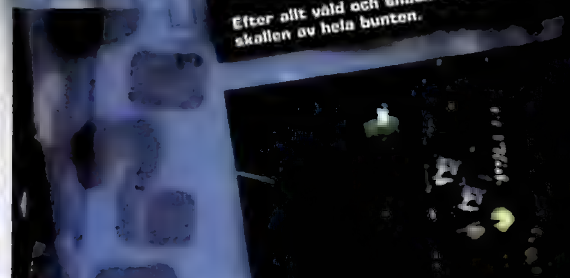
Men *Metal Gear Solid* var inte det enda spelet under 1999 som pekade mot den ljusa framtiden. Samma år bevittnade tillkomsten av *Dino Crisis, Shadow Man, Silent Hill* och *Syphon Filter*. Vi fick också se glimtar av vad som komma skulle – mer originella spel – som till exempel *Fear Effect*.

*Fear Effect* är ett 3D-äventyr för en person. Spelbarheten och grafiken höjer sig över allt annat vi tidigare sett till




Vänd dig inte om, han är i hälarna på dig.


Himmel, vilken eldkraft det finns i det här spelet!


Efter allt våld och snack skjuter han skallen av hela bunten.

PlayStation. Tänk dig en korsning mellan arkadklassikern *Dragon's Lair*, *Blade Runner* och de hallucinationslika mardrömsscenerna från *Angel Heart*. Liksom... annorlunda!

Det hela börjar i framtidens Hong Kong. Tre legosoldater – Hana, Glas och Deke – är nära att lista ut var Wee Ming Lam, dottern till en triadledare, befinner sig. Från det ögonblick spelet börjar och man befinner sig i en helikopter som sveper över det mörka stadslandskapet, förstår man att det här inte är något vanligt TV-spel.

I nästa klipp befinner vi oss i helikoptern där våra hjältar, Hana och Deke, förklarar intrigen. Rollfigurerna är i mangastil, animeringarna serietidningslika och dialogen amerikansk. Helikoptern landar, Hana kliver ur och spelet börjar. Nu förväntar man sig att grafiken ska övergå till vanlig, trist spelgrafik – denna eländiga övergång mellan supersnygg FMV och den enklare spelbara grafiken – men det sker inte! Animationerna i filsekvensen i början är genererade av den faktiska spelmotorn! Helt sömlöst löper styrandet över till dig som håller i kontrollen. För första gången i TV-spelens historia känns det som att man faktiskt spelar i en animerad film.

*Fear Effect* är ett gigantiskt steg framåt för PlayStation. Precis som med alla andra konsoler sattes ramarna för PlayStation redan då den föddes. Det har därefter varit upp till programmerarna att utforska och använda dess möjligheter så bra som möjligt. *Fear Effect* tänjer rejält på gränserna för vad man trodde var möjligt. Bakgrunderna på nivåerna läses hela tiden från CD:n. Detta innebär att när spelaren nått en ny nivå har den redan laddats in och därmed slipper man uppladdningsskärmar som stör spelandet i många japanska spel. De ständigt flytande bakgrunderna ger också spelet ett mycket distinkt utseende. Bilarna som glider förbi nedanför på gatan består av filmsnuttar, stearinljusen som lyser upp i de mörka passagerna består av fladdrande, skuggade animeringar och du kommer att sitta med hakan nere vid golvet och undra hur sjutton Kronos fått rum med allt det här på en CD...

Hmm, här måste man göra ett förbehåll. Det jättelika *Fear Effect* kräver så mycket videoinformation att man varit tvungna att lägga det på fyra CD-skivor. Man tänker emellertid inte mycket på detta, eftersom spelet är indelat i fyra akter. Den första akten utspelar sig i Lam-byggnaden, där man får smyga omkring i skuggorna och hamnar i eldstrider med gangsters. I andra akten hamnar man på The River Settlement. Här är det zombier i en övergiven djungelstad som du tampas med. Så småningom leder jakten på Wee Ming Lam dig till madame Chengs "café". Till sist hamnar du i helvetet. Javisst, *helvetet!* Snacka om skruvad intrig...

Under de fyra akterna guidas du på ett subtilt vis genom intrigen. Men du känner dig aldrig som en turist som bara betraktar landskapen som glider förbi. *Fear Effect* har en början, ett slut och ett mitt-i-mellan, där du kastas runt i historien tills du till sist når den kritiska punkten i handlingen. Producenten John Zuur Platten förklarar det så här:

–Du växlar mellan rollfigurerna under resans gång på ett logiskt sätt som bestäms av storyn. När du växlar över på en annan rollfigur förändras förutsättningarna och

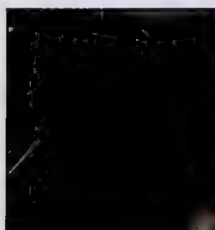
Film och TV-spel har länge haft ett intimt förhållande. Det har dock inte alltid varit särskilt fruktbart (vem vill ha med Kylie Minogue i *Mortal Kombat?)*. En del filmer som baseras på spel har fastnat i utvecklings-helvetet under många år. Kommer de någonsin se dagens ljus? Vem vet? Här har ni i alla fall ett urval ur högarna...



**COMMAND & CONQUER**
Utvecklarna på Westwood planerade att göra denna episka film själva, men i den senaste rapporten låg det hela fortfarande på storyboard-nivå. Inga stjärnors medverkan har ännu kunnat bekräftas, men James Earl Jones medverkan i *CC: Tiberian Sun* gav honom platsen i ramen.



**TOMB RAIDER**
Det uppenbara valet är Liz Hurley. Men vissa tvivlar på henne i rollen som stark kvinna. Det kan hända att Eidos reaktion på den senaste Bond-rullen, *The World Is Not Enough:* "Christmas Jones är Lara Croft!" kommer ha viss signifikans. Hej Denise Richards...



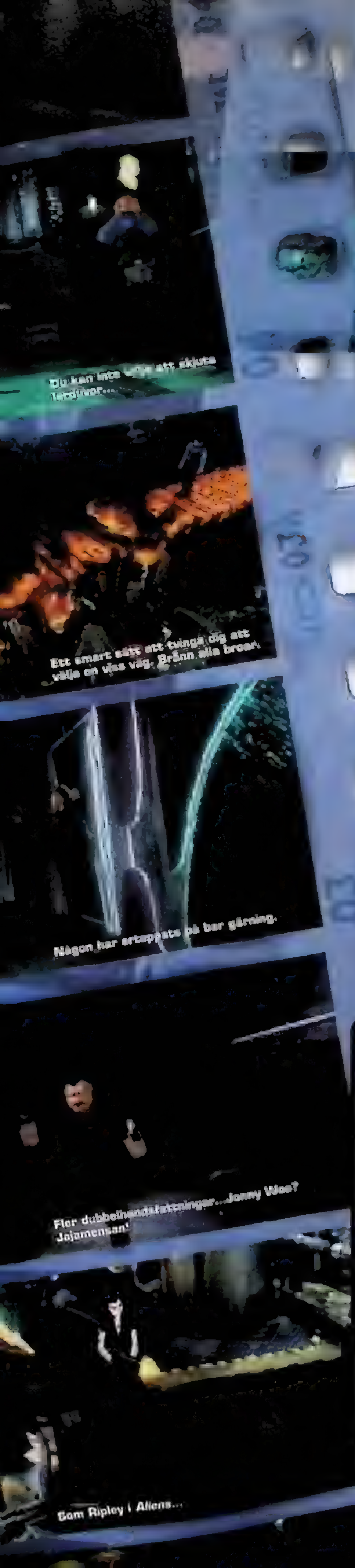
**RESIDENT EVIL**
En het film som hela tiden skjuts på framtiden. Senaste ryktena är att George Romero ska regissera, James Woods spela John Fay och Bruce Willis som Barry Burton. Det vill vi se innan vi tror det...



**WING COMMANDER**
Filmen har faktiskt gjorts och den skulle släppts den tolfte mars förra året. Filmen fick emellertid så dålig kritik i USA att det kommer dröja innan den ens kommer på video här hemma. Freddie Prinze Jr i huvudrollen med uppbackning av ingen mindre än Hercule Poirot-mannen David Suchet.



**METAL GEAR SOLID**
För någon tid sedan ägde det ökända mötet rum mellan Kojima och folket bakom *The Matrix*, men sedan dess har det varit tyst. Enligt Konami skulle Gary Oldman bli en bra Liquid Snake och så skulle de vilja se Robbie Williams i rollen som Solid Snake. Alltså, japaner...

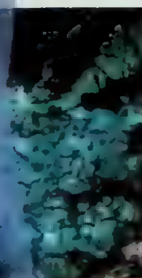

Du kan inte välja att skjuta lerduvor...

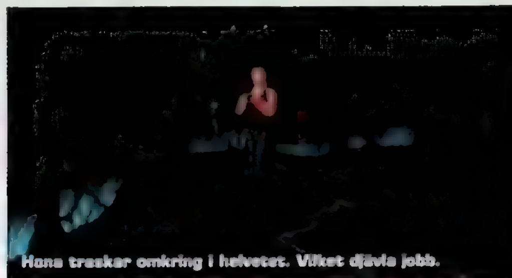
Ett smart sätt att tvinga dig att välja en viss väg. Bränn alla broar.

Någon har ertappats på bar gärning.

Fler dubbelhandsfattningar...Jonny Woo? Jajamensan!

Som Ripley i Aliens...




Hona traskar omkring i helvetet. Vilket djävla jobb.


*Reservoir Dogs?* Den måste ha inspirerat till viss del.

delmålen. Varje sådant problem är unikt för just den rollfigurens möjligheter.

Vissa skeenden i spelet går inte att undvika. De finns med för att skapa spänning, drama och upphetsning. Likaså kan du inte alltid undvika att din figur råkar ut för någon katastrof. John varnar:

–Bara för att din rollfigur är hjälten, så är det inte garanterat att han överlever. Vi garanterar ingenting... onda saker kan hända dig! Och visst händer det riktigt läskiga saker med Glas, men de är intet i jämförelse med vad som väntar Deke...

En annan slående detalj i spelet är hälsostapeln. I *Fear Effect* finns ingen sådan. Istället har du en manick som kallas *fear meter* (skräckmätare). Skräckmätaren mäter i princip din rollfigurs självförtroende. Om du blir skjuten faller den dramatiskt till en nivå där en träff till blir dödande. För att reversera minskningen måste du lösa en av gåtorna eller smyga omkring bland skuggorna och eliminera fienden utan att han ser dig. Orealistiskt? Nästan fullständigt. Fungerar det? Hmm, det är originellt, men det kräver en viss tillvänjning. John förklarar det så här:

–Det finns inga power-ups som förbättrar ditt hälsotillstånd, inte av någon art, någonstans. Det enda sättet du kan komma tillbaka till en punkt där du känner dig trygg är genom att möta den faran du står inför. Ansikte mot ansikte.

Den artificiella intelligensen och animeringen av rollfigurerna är i nuläget inte riktigt färdig. Detta på grund av att Kronos (som tidigare mest jobbat med specialeffekter till film) för närvarande koncentrerar sig på grafiken.

–Anime-grafiken innebär att vi bara har sexton färger att jobba med när vi skapar rollfigurerna. Vi tror att detta kommer göra att rollfigurerna verkligen "sticker ut" från bakgrunderna. Dessutom kommer det att innebära att varje figur har ett sant individuellt utseende, vilket man inte ser i andra spel. Vi har också med manipulerbara objekt som ligger i de förrenderade delarna. Du kan alltså hamna i en situation där ditt vapen kommer "låsas" på föremål som faktiskt är delar av den filmiska bakgrunden. Detta låter sig göras genom att vi använder samma modeller i själva spelet som i mellansekvenserna.

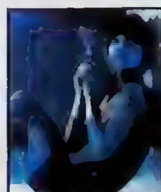
Det måste finnas en anledning till denna plötsliga explosion av uppfinningsrikedom. Man skulle kunna dra paralleller mellan dagsläget inom TV-spelsutvecklingen och hur det var på det sena 80-talet i Hollywood. Hollywood var tvungna att vakna ur idéslummern, eftersom publiken inte längre nöjde sig med returskit som *Polisskolan 14* och liknande skräp utan krävde smarta, genre-överträdande filmer som till exempel *True Lies*.

Och vi ska inte heller underskatta effekten av det faktum att premiären för PlayStation2 närmar sig. Den väg utvecklarna tar i dag – med dess starka filmiska stil, noggrant definierade rollfigurer och action som utforskar de mörkare sidorna av dig själv – kan ses som tidiga experiment för att förbereda sig inför den teknologiska utveckling som görs möjlig av PS2:ans processor The Emotion Engine (känslogeneratorn). De töjer gränserna för PlayStation för att se vad de kanske kan uppnå på PS2. Spel som *Fear Effect* är ett steg på väg mot vad som så småningom kommer att bli grunden för en helt ny typ av hjältar. ■

**text: Dan Meyers**
**bild: Movie Store Collection**

## KLART PÅVERKADE...

Eftersom *Fear Effect* är så filmiskt uppbyggd började vi undra vilka filmer som inspirerat designarna bakom den. Vi frågade helt frankt producenten John Zuur Platten och svaret ser du nedan. Manga, vampyrer...



NIKITA (1990)
Samtida Frankrike. Flummig fransyska mördar snutar när hon är hög. Hemlig statlig byrå förvandlar henne till superhet lönnmördare efter att ha fejkat hennes död.



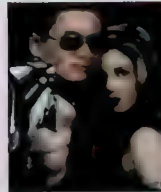
AKIRA (1988)
Anime-hysteri. Hemligt statligt projekt kapas av en storögd snubbe med övernaturliga psykiska krafter. Snacka om weird science!



FROM DUSK TILL DAWN (1996)
Tarantino och Clooney blöder på bland andra Juliet Lewis på en resa till Mexico. Alla utom Clooney och hon dör.



GHOST IN THE SHELL ELLER KOKAKU KIDOTAI (1995)
Ännu mer japansk manga sci-fi spionskräck med en kvinnlig cyborgpolis och hennes människopartner.



SAMTLIGA FILMER MED CHOW YUN FAT
(Bortsett från Anna and the King). Jonny Woos favoritskådis. Han är grymt fet, fast inte bildligt talat. Se *American Yakuza II*, skulle lämpa sig perfekt för PlayStation.



# SPELLISTOR

## MARS

| DATUM | TITEL | GENRE | DISTRIBUTÖR |
|---|---|---|---|
| | NBA in the Zone 2000 | Basket | Konami |
| | NHL Pro 2000 | Ishockey | Konami |
| | Sno-cross Championship Racing | Racing | 10 Media |
| 1 | Lucky Luke Platinum | Action | Infogrames |
| 1 | NHL Faceoff 2000 | Ishockey | Egmont |
| 1 | The Dukes of Hazzard | Racing | Ubi Soft |
| 2 | Moto Racer 2 Platinum | Racing | Electronic Arts |
| 2 | Superbikes 2000 | Racing | Electronic Arts |
| 3 | Marvel vs Capcom | Beat ´em up | Bonnier Multimedia |
| 3 | Metal Gear Solid Platinum | Action | Konami |
| 3 | Railroad Tycoon II | Strategi | Jack of all Games |
| 8 | Rollcage Stage II | Racing | Egmont |
| 8 | Tomb Raider 3 Platinum | 3D-äventyr | Egmont |
| 8 | UEFA Champions League 2000 | Fotboll | Egmont |
| 10 | Adventures of Tron | Okänd | Bonnier Multimedia |
| 10 | Army Men: Air Attack | Action | Bonnier Multimedia |
| 10 | International Track & Field 2 | Sport | Konami |
| 10 | Misadventures of Tron Bonne | Okänd | Bonnier Multimedia |
| 15 | A Bug's Life Platinum | Plattformsspel | Egmont |
| 15 | Crash Bandicoot 3 Platinum | Plattformsspel | Egmont |
| 15 | Ridge Racer IV Platinum | Racing | Egmont |
| 15 | Spyro the Dragon Platinum | Plattformsspel | Egmont |
| 15 | Tomb Raider III Platinum | Äventyr | Egmont |
| 16 | Road Rash Jailbreak | Racing | Electronic Arts |
| 17 | NBA in the Zone 2000 | Basket | Konami |
| 21 | Street Fighter EX Plus Alpha 2 | Beat ´em up | Bonnier Multimedia |
| 22 | Colony Wars 3: Red Sun | Rymdstrid | Egmont |
| 22 | Fear Effect | Action/strategi | Egmont |
| 22 | Saga Frontier 2 | RPG | Egmont |
| 23 | ECW Hardcore | Wrestling | K. E. Media |
| 23 | FIFA Platinum | Fotboll | Electronic Arts |
| 23 | Street Skater 2 | Skateboard | Electronic Arts |
| 23 | Theme Park World | Strategi | Electronic Arts |
| 24 | Beatmania European Edit | Musik | Konami |
| 24 | Caesar's Palace 2000 | Gambling | Bonnier Multimedia |
| 24 | Earthworm Jim 3D | Plattform | Bonnier Multimedia |
| 24 | Earthworm Jim 3D | 3D-plattform | Bonnier Multimedia |
| 24 | F1 Racing Championship | Racing | Ubi Soft |
| 24 | Jo Jo's Bizarre Adventure | Okänd | Bonnier Multimedia |
| 24 | NHL Pro 2000 | Ishockey | Konami |
| 26 | Ronaldo V-football | Fotboll | Infogrames |
| 29 | Premier Manager 2000 | Manager | Infogrames |
| 29 | Star Ixiom | Shoot ´em up | Egmont |
| 30 | Die Hard Trilogy 2 | Action | Electronic Arts |
| 30 | F1 2000 | Racing | Electronic Arts |
| 30 | Need for Speed 5: Porsche | Racing | Electronic Arts |
| 30 | Street Skater 2 | Skateboard | Electronic Arts |
| 30 | Tiger Woods PGA 2000 | Golf | Electronic arts |
| 31 | Army Men: Sarge's Heroes | Action | Bonnier Multimedia |
| 31 | Battletanx Global Assault | Shoot ´em up | Bonnier Multimedia |
| 31 | Colin McRae Rally 2 | Racing | Jack of all Games |
| 31 | Crusaders of Might & Magic | Action | Bonnier Multimedia |
| 31 | Grudge Warriors | Strategi | Jack of all Games |
| 31 | Guilty Gear | RPG | Bonnier Multimedia |
| 31 | Jimmy White's Cueball 2 | Biljard | Bonnier Multimedia |
| 31 | Micro Maniacs | Racing | Jack of all Games |
| 31 | Midnight in Vegas | Okänd | Bonnier Multimedia |
| 31 | Player Manager 2000 | Manager | Bonnier Multimedia |
| 31 | Radical Bikers | Racing | Infogrames |
| 31 | Brunswick Pro Bowling 2 | Bowling | Jack of all Games |

## APRIL

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Armorines | Action | K. E. Media |
| | Eve's Space Adventures | Plattform | Jack of all Games |
| | Fisherman's Bait 2 | Fiske | Konami |
| | JM Supercross | Racing | K. E. Media |
| | Prince Naseem's Boxing | Boxning | Jack of all Games |
| | Rally Masters | Racing | Infogrames |
| | Spin Jam | Pussel | Wendros |
| | Vandal Hearts II | RPG | Konami |
| | Vanishing Point | Racing | K. E. Media |
| | World Championship Snooker | Snooker | Jack of all Games |
| 1 | Legend of Legaia | RPG | Egmont |
| 5 | Syphon Filter 2 | Action | Egmont |
| 7 | The Flintstones – Bedrock Bowling | Bowling | Ubi Soft |
| 7 | Rugrats: Studio Tour | Barn | Jack of all Games |
| 12 | Asterix & Obelix möter Caesar | Barn | 10 Media |
| 12 | Ghoul Panic | Okänd | Egmont |
| 12 | Star Ocean 2 | RPG | Egmont |
| 14 | Discworld Noir | Äventyr | Infogrames |
| 14 | WWF Smackdown | Wrestling | Jack of all Games |
| 15 | Episode I: Jedi Power Battles | Action | Bonnier Multimedia |
| 15 | Jet Rider 3 | Racing | Egmont |
| 15 | Saboteur | Okänd | Egmont |
| 19 | 4X4 World Trophy | Racing | Infogrames |
| 19 | Medievil 2 | Plattform | Egmont |
| 19 | Muppets Race Mania | Racing | Egmont |
| 21 | Caesar's Palace 2000 | Gambling | Bonnier Multimedia |
| 21 | Crisis Beat | Okänd | Bonnier Multimedia |
| 21 | Dekida | Beat ´em up | Infogrames |
| 21 | Toshinden 4 | Beat ´em up | Bonnier Multimedia |
| 26 | Bugs Bunny Lost in Time Platinum | Plattform | Infogrames |
| 26 | Everybody's Golf 2 | Golf | Egmont |

## MAJ

| | | | |
|---|---|---|---|
| | Bishi Bashi Special | Samling | Konami |
| 5 | N.GEN Racing | Racing | Infogrames |
| 7 | Crisis Beat | Okänd | Bonnier Multimedia |
| 12 | Ballistic | Okänd | Jack of all Games |
| 12 | BattleTanx Global Assault | Action | Bonnier Multimedia |
| 15 | In Cold Blood | Äventyr | Egmont |
| 15 | Jackie Chan | Beat ´em up | Egmont |
| 15 | Time Crisis: Project Titan | Shoot ´em up | Egmont |
| 15 | Tombi 2 | Plattform | Egmont |
| 15 | Unreal | Shoot ´em up | Egmont |
| 17 | Ronaldo V-Football | Fotboll | Infogrames |
| 26 | Bass Landing | Fiske | Bonnier Multimedia |
| 26 | Silent Bomber | Action | Bonnier Multimedia |
| 26 | Street Fighter EX Plus Alpha 2 | Beat ´em up | Bonnier Multimedia |

## SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 8 2000

| PL | FP | V | TITEL | DISTRIBUTÖR |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | 2 | Gran Turismo 2 | Egmont |
| 2 | 2 | 12 | Tomorrow Never Dies | Electronic Arts |
| 3 | NY | NY | Toy Story 2 | Bonnier Multimedia |
| 4 | 3 | 14 | Tarzan | Egmont |
| 5 | 4 | 14 | FIFA 2000 | Electronic Arts |
| 6 | 6 | 12 | Crash Team Racing | Egmont |
| 7 | 8 | 16 | Final Fantasy VIII | Egmont |
| 8 | 9 | 14 | Tomb Raider IV | Egmont |
| 9 | – | 4 | Medal of Honor | Electronic Arts |
| 10 | 5 | 6 | NHL 2000 | Electronic Arts |

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

**BETYGSKALA**

10 Den gyllene tian utdelas bara till de perfekta ...

9 Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.

8 Väldigt bra. Ett måste för dem som verkligen gillar ...

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi ...

3 Ganska misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.

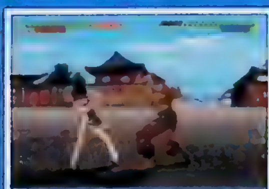
2 Riktigt dåligt. Försök att hitta någonting bättre.

1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

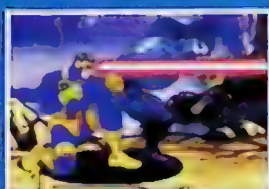
# RECENSIONER


Rally Championship


Barbie Race & Ride

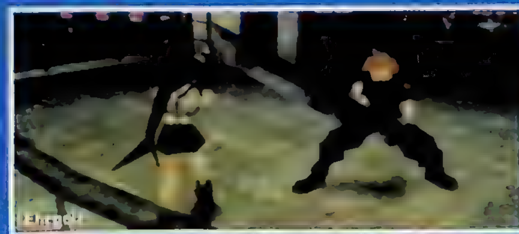

Shaolin


Teletubbies


Marvel Vs Capcom




Southpark Rally


Ehrgeiz

## MÅNADENS SPEL




### Theme Park World ... 38

Det är onekligen rätt kul att bestämma hur mycket salt man ska ha på frittarna och hur mycket is man ska ha i läsken.
Du bestämmer själv precis hur din nöjespark ska skötas, och du får bygga berg och dal-banorna också!

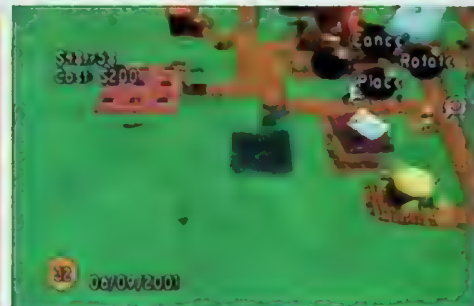

Grandia







Bakom denna vackra fasad döljer sig naturligtvis en mörk, högst kommersiell verklighet. Så du kan instruera dina restauranger att ha extra mycket salt på pommes friten, vilket innebär att dina besökare måste köpa ännu mera dricka. Eftersom parken numera är helt i 3D är det möjligt att zooma ner på marknivå och utforska den.



TURISTER... FÅ DEM ATT LE, TÖM SEDAN DERAS PLÅNBÖCKER




# Theme Park World

**"Nu kan du snurra på nöjesparken och se den ur alla vinklar.**

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Electronic Arts |
| UTVECKLARE: | Bullfrog |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Simulator |
| DISTRIBUTÖR: | Electronic Arts |
| ANTAL SPELARE: | 1 |



**Vem är världens mest irriterande person, någon som vet? Lasse Kronér? Kvinnan i Via Direkt-reklamen? Nix. Den mest irriterande personen i världen är faktiskt den guide som ger dig goda råd i *Theme Park World*.**

"Din park har verkligen inte så många utsmyckningar. Den ser ut som en betongförort – med en grind" säger han (faktiskt på svenska – red). Onekligen ganska roligt första gången man hör det. Men när man har hört det femtusen gånger? Inom loppet av tio minuter? "Du har redan byggt alla tillgängliga affärer", säger han hjälpsamt. "Vill du forska fram några nya?" När det är *exakt vad du håller på med just nu.* Han har tur att *Theme Park World* i övrigt är ett lysande spel, annars hade vi tagit första bästa buss till EA Nordic i Upplands Väsby med mord i blicken. Om du känner till *Theme Park* (som vid det här laget är ganska gammalt) så kommer du att känna dig hemma på en gång i uppföljaren. Du börjar med en tom landplätt och bygger några enkla attraktioner. Du binder samman dessa med gångvägar och lägger till nödvändigheter som restauranger, papperskorgar och toaletter. Anställ sedan mekaniker, städare och underhållare. Sedan är det dags att slå upp portarna och titta på när människorna flockas för att få komma in på din nöjespark.



Tankebubblor dyker upp ovanför huvudet på dina besökare för att ge dig en uppfattning om huruvida de har kul eller ej. Ett gult, leende ansikte är toppen. Ett blått, bekymrat ansikte betyder att dina attraktioner inte är särskilt roliga. En bild på en hamburgare betyder att de är hungriga men inte kan hitta något ställe att äta på. En toa-skylt innebär att problemen är blåsrelaterade. Om du ser många glada ansikten kan du lugnt konstatera att din nöjespark är en succé. Detta betyder att du får fler besökare till grindarna, vilket innebär större biljettintäkter och större försäljning i dina butiker. Vilket i sin tur innebär att du kan spendera mer pengar på att utvidga din park och på att utveckla nya attraktioner.

Så långt känner man igen sig. Men, såvida inte dina tummar skymmer skärmbilderna har intill, så kan du knappast ha undgått den största förändringen i *Theme Park World*: det är nu i 3D. Japp, attraktionerna, affärerna, restaurangerna, toaletterna, rubbet – allt är nu uppbyggt av stadiga polygoner. Nu kan du snurra på nöjesparken och se den ur alla vinklar. Och bäst av allt: du kan till och med prova attraktionerna!

Nej, allvarligt. Det är faktiskt sant. När du har samlat ihop tillräckligt med guldbiljetter för att köpa guldvideokameran (vi återkommer till guldbiljetterna strax) så räcker det med ett tryck på R2 för att hamna i förstapersonsperspektiv. Du kan då gå omkring i din park och se det hela ur dina besökares perspektiv. Och du kan gå fram till den där jättelika bergochdalbanan som tagit dig timmar att bygga och faktiskt åka i den. I verkligheten är det inte riktigt lika fantastiskt som det låter. Attraktionerna blir ganska pixliga när du kommer nära dem, och människorna ser rent ut sagt otäcka ut. Men det är fantastiskt att möjligheten finns.




| | This Year | Last Year |
|---|---|---|
| Money In | $10.880 | $40.780 |
| Money Out | $21.000 | $30.961 |
| Balance | $49.099 | $43.292 |
| Park Value | $13.200 | $3.750 |
| Park Rating | Good | Average |









Du kan anställa mekaniker för att fixa trasiga attraktioner, städare för att hålla gångarna rena, forskare för att utveckla nya attraktioner, och vakter för att hålla ordning. Däremot kan du inte anställa Bert Karlsson, och det kanske är lika bra det.



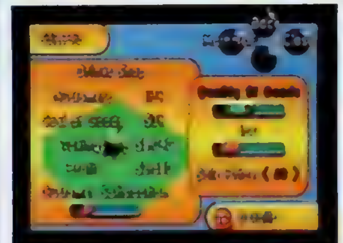
När du har uppfunnit och byggt alla attraktioner så behöver dina forskare inte vara sysslolösa för det. De kan fortsätta med att uppgradera de attraktioner du redan har.

## HUR MAN...

## BLIR MILJONÄR



Som företagsledare är ditt främsta mål att se till att dina besökare tömmer sina plånböcker hos dig. Att höja biljettpriset är det enklaste sättet.



Att sälja mat och dryck ger också goda intäkter. Se till att lägga i så mycket is i läsken som möjligt, så maximerar du din vinst. Och gör burgarna obehagligt feta.



Sidoaktiviteter drar också in en del pengar, särskilt om du minskar chanserna att vinna något till minimum. Och glöm för all del inte bort souveniraffärerna, där du kan sälja skräp riktigt dyrt.

## Du kan till och med prova attraktionerna"

Den andra saken du kan göra ur det perspektivet är att prova de mindre attraktionerna, typ gevärsbanan, jättepusslet, styrketestet och så vidare. Återigen så är dessa knappast något som ger dig sömnlösa nätter, men man kan inte klaga ändå. Och det är genom dessa man vinner de tidigare nämnda guldbiljetterna. Man kan också få tag på biljetterna genom att klara av vissa ekonomiska mål – exempelvis genom att överleva ett år, eller göra en saftig vinst – och biljetterna är helt nödvändiga när det blir tal om att resa mellan öarna.

Nu tror du kanske inte att det är sant. Men numera finns det inte bara en park, utan det är bokstavligt talat en hel värld av dem som är utspridda på ett antal öar. Du kan hoppa mellan de olika öarna och öppna nya nöjesparker som innehåller större och bättre attraktioner, och så småningom bygga upp ett helt nöjesimperium. Förutom, hm, att du bara kan ha tre parker öppna samtidigt. Detta beror antagligen på det begränsade antal attraktioner som får plats på fem minnesblock. Men ändå. Och nöjesparkerna behöver inte se likadana ut heller, eftersom det finns fyra olika stilar på parker – Lost Kingdom, Land of Dreams, Halloween och Space – alla med sina egna attraktioner och bakgrundsscenerier.

Allt detta biljettvinnande och öppnande av nya parker åtgärdar på ett bra sätt det stora problemet med det första *Theme Park*: när din nöjespark väl var byggd och fylld med diverse skojigheter, så kändes det hela lite meningslöst. Resultatet är en riktig nattkörare till spel, och attraktionerna blir bara bättre och bättre ju längre du kommer. Du tror att Rock'n'roll-attraktionen aldrig kan överträffas, men sen hittar dina forskare på Gorilla Thrilla, där modiga besökare blir kastade mellan trädtopparna av jätteapor.

Faktum är att *Theme Park World* är massor av skoj hela vägen. Till och med spelkontrollen är en fröjd att använda. Ingen jobbig pekare att bry sig om – du scrollar bara skärmen tills saken du är intresserad av är i mitten, och då dyker det upp symboler som talar om vad de olika knapparna har för funktioner. Så att bygga jättelika bergochdal-banor är faktiskt ganska enkelt.

Förutom vår skotske vän så ▶






Presentationen är perfekt. Håll utkik efter de små detaljerna, som exempelvis noterna som flyter upp bredvid volymkontrollen.

## HUR MAN...

# BYGGER EN BERG-OCH-DALBANA



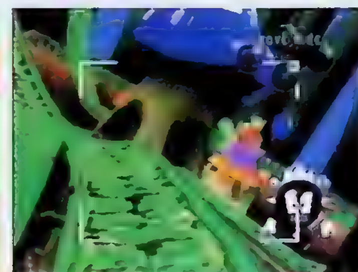
De kanske ser ohyggligt komplicerade ut, men det är förvånansvärt enkelt att lägga en berg-och-dalbana till utbudet av attraktioner. Sätt först ut själva basenheten på lämplig plats.



Sedan bygger du pelarna som håller upp banan. Genom att variera placering och höjd på dessa bestämmer du hur banan ska gå – och följaktligen hur läskig den ska bli.



Tredje steget är att bygga en gångväg så du knyter samman berg-och-dalbanan med resten av nöjesparken. Se till att köområdet är tillräckligt stort.



Och slutligen, när den är igång, varför inte ta en tur och se hur den känns? Glöm inte spypåsarna bara...

## "Till och med spelkontrollen är en fröjd att använda"

höjer vi bara på ögonbrynen åt en lustig detalj. Om du bygger en medelstor park och anställer ett antal mekaniker och städare för att ta hand om den, och sen går iväg för att ta en kopp te eller titta lite på tv, kanske ringer till mormor och sedan kommer tillbaka ett par timmar senare, så märker du att din park fortsatt att blomstra under din frånvaro. Inget har gått sönder, alla är glada och du har fortfarande tiotusentals dollar att spendera. Det räcker för att få vem som helst att känna sig lite överflödig.

*Theme Park World* är en välkommen avkoppling från att köra bil och skjuta sönder saker. Det är ett värdigt tillskott i vilken spelsamling som helst. Låt oss bara hoppas att vi får en mindre irriterande guide i nästa version, även om vi uppskattar den svenska översättningen... ■

**Jonathan Davies**




En av alla attraktionerna ur besökarens perspektiv. Och eftersom du äger spelet kan du självklart tränga dig före i köerna.

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**SIM CITY 2000**
Ett liknande imperiebyggar-spel, som dock saknar humorn.

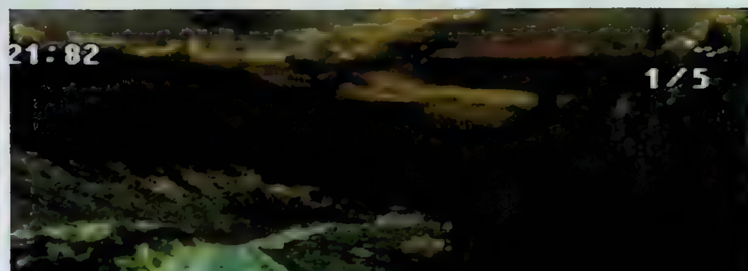
**PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIK: | Mycket snygg på avstånd. Inte så vackert på nära håll | 7 |
| ■ SPELBARHET: | Slår Gröna Lund med hästlängder | 8 |
| ■ LIVSLÄNGD: | Helt okej, men det blir lite enahanda efter några dagar | 8 |

■ TOTALT
Valla lyckliga, skrattande turister genom din nöjespark – och sno alla deras pengar. Coola attraktioner och snygg grafik gör det här till en bra uppföljare till en personlig favorit.

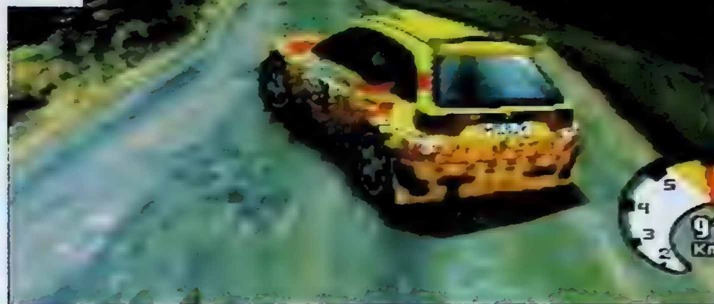
**8** AV 10

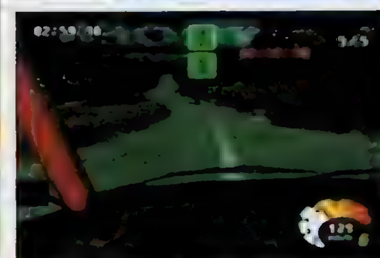




De olika vyerna i spelet känns igen från *Colin McRae Rally*. Och visst är det snyggt, men grafiken är inte det enda som räknas.







SNYGGARE RALLYSPEL FÅR MAN LETA EFTER. DÄREMOT FINNS DET MÅNGA SOM ÄR BÄTTRE




# Rally Championship

## Bilen går verkligen sönder och faller i bitar...

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Electronic Arts |
| UTVECKLARE: | HotGen Studios |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Racing |
| DISTRIBUTÖR: | Electronic Arts |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COLIN MCRAE RALLY

Fortfarande bästa körkänslan. Finns till Platinum-pris.

**R*ally Championship* är rallyspelet som gjort kanonsuccé på PC. Men hur har det klarat av övergången till PlayStation?**

Ska man döma ett spel efter hur snyggt det är så ligger *Rally Championship* verkligen bra till. Men nu handlar ju spel om mycket mer än grafik, och i synnerhet då just i racing-genren. Det rallyspel som haft bäst körkänsla hittills på PlayStation är *Colin McRae Rally*, och det räckte för att spelet skulle bli måkta populärt. Att det sedan inte är särskilt snyggt är sekundärt.

Med *Rally Championship* kan man säga att det är tvärt om. Spelet ser vid en första anblick mycket lovande ut, men när man börjar spela hopar sig problemen.

Det första man märker är att bilarna beter sig mycket annorlunda jämfört med vad man vant sig vid i liknande spel. Det är mycket svårt att få till några snitsiga sladdar, och man hamnar väldigt ofta uppe på en vall eller med ena hjulparet i ett dike. Just svårigheten att ta kurvorna på ett snyggt och snabbt sätt kan ha något att göra med att bilarna i spelet ska föreställa framhjulsdrivna. I de flesta andra rallyspel kör man oftast bilar som är bakhjulsdrivna eller fyrhjulsdrivna.

Med mycket träning går det att få till kurvtagningen någorlunda, men det känns inte som rally på samma sätt som i *Colin McRae Rally* eller *V-Rally 2*. En annan detalj med bilarnas hantering är bromsarna, som verkar onaturligt effektiva. Du stannar så fort när du bromsar att du nästan blir stillastående före varje kurva. Nej, då är det bättre att bara blåsa på och försöka sladda sig igenom, fastän det är så pass svårt.

*Rally Championship* har ett genomarbetat skadesystemet. Bilen går verkligen sönder och faller i bitar om du misshandlar den, och det påverkar körningen i allra högsta grad. Det är inte ovanligt att växellådan pajar så du tvingas hoppa över en växel, och styrningen blir ofta lidande om du krockar med ett träd för mycket.

En rolig detalj är att du själv kan ställa in vindrutetorkarna på tre olika hastigheter. Knappast något som höjer ett spel till skyarna, men det känns kul att få kontrollera detta själv.

Men det viktigaste med ett rallyspel är styrningen och körkänslan, och körkänslan är som sagt inte bra. Styrningen är dessutom rätt fladdrig och överkänslig, så de redan märkliga köregenskaperna förvärras ytterligare. Spelet som såg så lovande ut är inte alls bra. ■

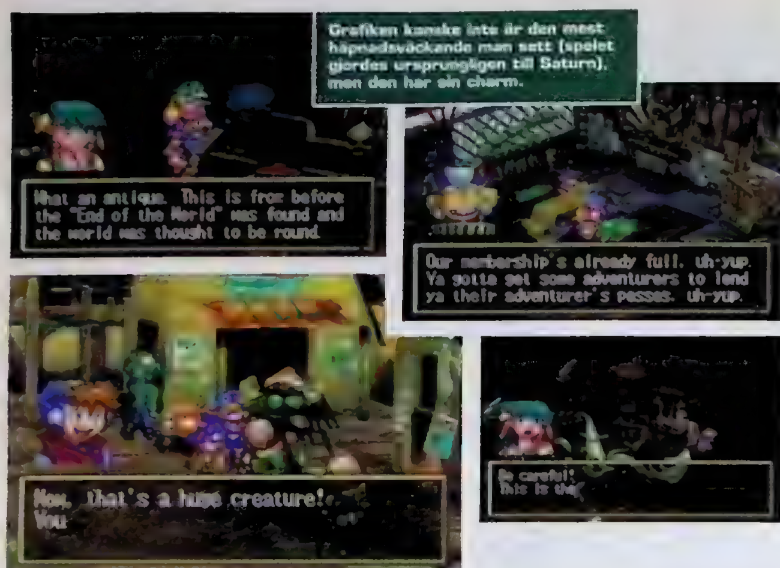
**Tommy Rydling**

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Mycket snygg, men ibland lite ryckig | 9 |
| SPELBARHET: | Överkänslig styrning och trilskande bilar | 6 |
| LIVSLÄNGD: | Man tröttnar snabbt på att köra i diket | 7 |

**TOTALT**
Man önskar onekligen att folket bakom spelet hade jobbat mer med körkänslan. Det är synd att ett spel med så fin grafik och bra skadesystem ska gå till spillo för att styrningen känns så märklig.

**7** AV 10




Grafiken kanske inte är den mest häpnadsväckande man sett (spelet gjordes ursprungligen till Saturn), men den har sin charm.




Striderna är inte lika omsorgsfullt utarbetade som i *Final Fantasy VIII*, men tempot är det inget fel på.

**ROLLSPELET SOM URSPRUNGLIGEN SLÄPPTES TILL SATURN HAR TILL SIST KOMMIT TILL PLAYSTATION – OCH DET GLÄDER OSS**




# Grandia

## "RPG-spel har sällan knåpats ihop så här kärleksfullt"

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Ubi Soft |
| UTVECKLARE: | Ubi Soft |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | RPG |
| DISTRIBUTÖR: | Ubi Soft |
| ANTAL SPELARE: | 1 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

FINAL FANTASY VIII

Den regerande kungen i RPG-genren med filmiska sekvenser av bästa Hollywood-kvalité

**En hund ska lika litet dömas på håren som ett spel ska bedömas och recenseras efter dess inledning. Den första timmen av *Grandia* kommer att lämna alla, utom möjligtvis de minst krävande förpubertala spelarna, någonstans mellan total utråkning och fasa över mixen av rudimentär grafik och nästan noll spelbarhet. Men för den idoga som inte ger upp så lätt väntar ett av de mest charmerande äventyren på länge.**

I kärnan är *Grandia* ett minimalistiskt RPG som låter stillsamma intervaller avlösa extremt fartfyllda actionsekvenser. I de mer vänliga delarna av världen vandrar du runt och snackar med de galna invånarna, handlar och säljer prylar och utforskar världen. I de riskfyllda områdena traskar du runt och slåss med andra invånare och undersöker ännu mer. Det finns inte mycket nytt som japanska RPG-spel inte utsatt oss för förut, men de har sällan knopats ihop såhär kärleksfullt.

En av de starkaste sidorna hos *Grandia* är dess hastighet – som faktiskt delvis beror på dess minimalistiska vinkling på spelbarheten. The Guardian Forces våldsamma anfall gav *Final Fantasy VIII* dess episka känsla samtidigt som striderna ibland kunde kännas som att se niotimmars-versionen av *Das Boot*. Genom att skära ner på antalet rörelser och stilisera de animerade sekvenserna rusar *Grandia* fram som ett snälltåg.

Den mest välkomna avstickaren från den vanliga vägen är att man har struntat i de slumpmässiga striderna som *Final Fantasy* envisades med. Grupper av monster vandrar runt på kartan, men du kan undvika dem genom att spela skickligt. Dessutom kan du anfalla dem i ryggen och därmed få stridsbonus, men du kan förstås också hamna i bakhåll om du låter dem komma för nära.

Ett RPG-spel står och faller med dess berättelse. *Grandia* bjuder på en skamlöst känslosam och bra romantisk komedistory. Här finns ångande science-fiction blandad med sentimentala *The Goonies*-referenser (om ni minns den ungdomsfilmen från 80-talet –red). Och det är bra!

Sist, men inte minst, är *Grandia* typiskt ett sånt där spel som är dömt att förstöra din nattsömn om du låter det komma dig in på livet. Det är helt enkelt omöjligt att bara spela en liten stund. ■

**Kieron Gillen**

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Klart gammalmodigt utseende | 4 |
| SPELBARHET: | Tillräckligt välmatat japanskt recept för att fängsla | 8 |
| LIVSLÄNGD: | Långt och späckat äventyr med mycket att utforska | 8 |

**TOTALT**
Även om det inte är lika attraktivt som Squares mästerverk kompenserar *Grandia* mer än väl för dess grafiska brister med den härliga gammaldags äventyrskick man får av att spela det.

**8** AV 10

# SPELIA











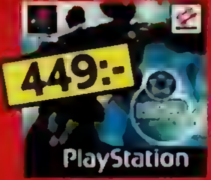

## Nya spel:



Cool Boarders 4



Grandia

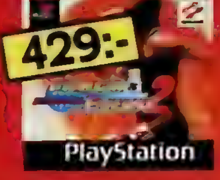


ISS Pro Evolution









Int. Track & Field 2

## Begagnade spel:



FIFA '99



Final Fantasy 7



Premier Manager '98

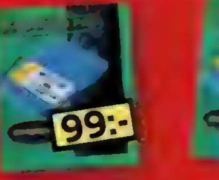


Ridge Racer Type 4



Wild 9

## Minneskort:



Minneskort



Minneskort 30 Block

**Obs! spelen i listan är endast ett urval ur SPELIAS sortiment, besök: www.spelia.se eller ring: 08 - 150 600 för fullständigt sortiment.**

## Platinum & REA spel:

| | Nytt | Beg. | Vi köper |
|---|---|---|---|
| Actua Golf 3 | 199 | 150 | 50 |
| Actua Soccer 3 | 199 | 150 | 50 |
| Alien Trilogy | 249 | 200 | 75 |
| Breath of Fire 3 | 299 | 250 | 100 |
| Circuit Breakers | 199 | 150 | 50 |
| Colin McRae Rally | 249 | 200 | 75 |
| Command & Conquer | 249 | 150 | 50 |
| Crash Bandicoot | 249 | 200 | 75 |
| Crash Bandicoot 2 | 249 | 200 | 75 |
| Croc | 249 | 150 | 50 |
| Die Hard Trilogy | 249 | 150 | 50 |
| Doom | 249 | 200 | 75 |
| Extreme Snowbreak | 299 | 250 | 100 |
| Final Fantasy 7 | 179 | 100 | 25 |
| G-Police | 249 | 100 | 25 |
| Gran Turismo | 249 | 200 | 75 |
| Grand Theft Auto | 249 | 200 | 75 |
| Heart of Darkness | 249 | 150 | 50 |
| Herkules | 249 | 200 | 75 |
| KKND | 249 | 200 | 175 |
| Medievil | 249 | 200 | 75 |
| Mickey's Wild Adv. | 249 | 200 | 75 |
| Micro Machines V3 | 249 | 200 | 75 |
| Mortal Kombat Trilogy | 249 | 200 | 75 |
| Moto Racer | 249 | 200 | 75 |
| Music | 299 | 200 | 75 |
| Nascar '98 | 299 | 250 | 100 |
| NBA Fastbreak '98 | 299 | 250 | 100 |
| Oddworld:Abe Exodus | 449 | 250 | 100 |
| Oddworld:Abe Odess. | 249 | 200 | 75 |
| Porsche Challenge | 249 | 50 | 25 |
| Pro 18-World T.Golf | 249 | 200 | 75 |
| Rayman | 249 | 200 | 75 |
| Red Alert : C&C 2 | 249 | 200 | 75 |
| Resident Evil | 249 | 150 | 50 |
| Resident Evil 2 | 249 | 200 | 75 |
| Rollcage | 299 | 200 | 75 |
| Soul Blade | 199 | 150 | 50 |
| Tekken 2 | 249 | 150 | 50 |
| Tekken 3 | 249 | 200 | 75 |
| Time Crisis | 249 | 200 | 75 |
| Toca Touring Cars | 249 | 100 | 25 |
| Toca Touring Cars 2 | 249 | 200 | 75 |
| Tomb Raider | 249 | 200 | 75 |
| Tomb Raider 2 | 249 | 150 | 50 |
| Track & Field | 249 | 200 | 75 |
| Worms | 249 | 150 | 50 |

## Ordinarie spel:

| | Nytt | Beg. | Vi köper |
|---|---|---|---|
| 40 Winks | 449 | 400 | 175 |
| Ace Cobat 3 | 449 | — | — |
| Actua Golf 2 | 399 | 350 | 150 |
| Actua Ice Hockey 2 | [illegible] | 250 | 100 |
| Actua Pool | 399 | 350 | 150 |
| Actua Soccer 2 | — | 300 | 125 |
| Actua Tennis | [illegible] | 150 | 50 |
| Adidas P. Soccer '98 | 449 | 200 | 75 |
| Air Combat | — | 100 | 25 |
| Air Combat 2 | — | 300 | 125 |
| Allied General | — | 350 | 150 |
| Alone Dark-Jack is B. | [illegible] | 200 | 75 |
| Alundra | [illegible] | 200 | 75 |
| Anna K Tennis | [illegible] | 350 | [illegible] |
| Ape Escape | [illegible] | 350 | [illegible] |
| Apocalypse | [illegible] | 150 | [illegible] |
| Area 51 | [illegible] | 250 | [illegible] |
| Asterix | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Attack of Saucerman | 399 | [illegible] | 150 |
| Auto Destruct | — | 200 | 75 |
| Azure Dreams | 499 | 250 | 100 |
| Barbie Race & Ride | 199 | 150 | 50 |
| Batman & Robin | 299 | 250 | 100 |
| Beatmania | RING | | |
| Blaze & Blade | 449 | 400 | 175 |
| Bloodlines | 399 | 350 | 150 |
| Bloody Roar | 249 | 200 | 75 |
| Bloody Roar 2 | 449 | 400 | 175 |
| Bomberm. F. Racing | 429 | 350 | 150 |
| Bomberman World | 449 | 400 | 175 |
| Broken Sword | — | 200 | 75 |
| Broken Sword 2 | — | 250 | 100 |
| Bugs Bunny | 449 | 400 | 175 |
| Bugs Life | 399 | 350 | 150 |
| Bushido Blade | 399 | 200 | 75 |
| Bust a Groove | 399 | 300 | 125 |
| Bust a Move 4 | 449 | 400 | 175 |
| Buster & the Beanstalk | 449 | 400 | 175 |
| Capcom Generations | 479 | 400 | 175 |
| Carmageddon | 449 | 400 | 175 |
| Casper | — | 300 | 125 |
| Castlevania | — | 250 | 100 |
| Castrol H. Superbike | 449 | 400 | 175 |
| ChampionshipMotcross | 449 | 400 | 175 |
| Chill | 199 | 150 | 50 |
| Chocobo Racing | 479 | 400 | 175 |
| Chronicles of Sword | — | 150 | 50 |
| Civilization 2 | 349 | 300 | 125 |
| Colony Wars | 449 | 150 | 50 |
| Colony Wars-Veng.. | 299 | 250 | 100 |
| Constructor | 449 | 300 | 125 |
| Cool Boarders | 349 | 200 | 75 |
| Cool Boarders 2 | 249 | 200 | 75 |
| Cool Boarders 3 | 399 | 350 | 150 |
| Crash Bandicoot 3 | 449 | 300 | 125 |
| Crash Team Racing | 399 | 350 | 150 |
| Croc 2 | 449 | 400 | 175 |
| Crypt Killer | — | 150 | 50 |
| D | — | 200 | 75 |
| Dark Forces | — | 300 | 125 |
| Dark Messiah | RING | | |
| Dark Omen | 299 | 250 | 100 |
| Darkstalkers 3 | 479 | 250 | 100 |
| Davis Cup Tennis | — | 200 | 75 |
| Dead or Alive | 399 | 250 | 100 |
| Deathtrap Dungeon | 449 | 150 | 50 |
| Demolition Racer | 449 | 400 | 175 |
| Descent 2 | — | 100 | 25 |
| Destrega | 399 | 350 | 150 |
| Destruction Derby | 249 | 100 | 25 |
| Destruction Derby 2 | 249 | 200 | 75 |
| Diablo | 299 | 250 | 100 |
| Dino Crisis | 449 | 400 | 175 |
| Discworld | — | 200 | 75 |
| Discworld 2 | — | 300 | 125 |
| Discworld Noir | 449 | — | — |
| Disne's Activity Centre | 249 | 200 | 75 |
| Disney's Magical Tetris | 399 | 350 | 150 |
| Diver's Dream | 429 | 350 | 150 |
| Downhill Mountain B. | 449 | | |
| Driver | 429 | 300 | 125 |
| Duke Nukem | — | 250 | 100 |
| Duke Nukem 2 | 449 | 400 | 175 |
| Earthworm Jim [illegible] | [illegible] | 350 | 150 |
| ESPN Extreme [illegible] | [illegible] | 350 | 150 |
| ESPN Extreme [illegible] | [illegible] | 400 | 175 |
| Everybody's Golf | [illegible] | 400 | 175 |
| Evil Zone | [illegible] | 300 | 125 |
| Excalibur 2555 | [illegible] | 100 | 25 |
| [illegible] | [illegible] | 150 | [illegible] |
| F1 Wo[illegible] | [illegible] | 400 | [illegible] |
| Fade to Black | — | 100 | 25 |
| FA Manager | 449 | 400 | 175 |
| FA Premier Stars | 429 | 350 | 150 |
| Felony 11-79 | — | 200 | 75 |
| FIFA '98-Road to W.C | 249 | 150 | 50 |
| FIFA '99 | 449 | 200 | 75 |
| FIFA 2000 | 449 | 400 | 175 |
| Fifth Element | 399 | 200 | 75 |
| Fighting Force | 299 | 250 | 100 |
| Fighting Force 2 | 449 | — | — |
| Final Doom | 249 | 200 | 75 |
| Final Fantasy 8 | 499 | | |
| Fisherman's Bait | 449 | 400 | 175 |
| Fluid | 399 | 250 | 100 |
| Formula 1 | 249 | 100 | 25 |
| Formula 1 '97 | 249 | 200 | 75 |
| Formula 1 '98 | 249 | 200 | 75 |
| Formula 1 '99 | 449 | | |
| Formula Karts | 299 | 250 | 100 |
| Forsaken | — | 100 | 25 |
| Future C. LAPD 2100 | 429 | 350 | 150 |
| G-Darius | 449 | 400 | 175 |
| Gex | — | 250 | 100 |
| Gex 3D | 449 | 350 | 150 |
| Gex DeepCoverGecko | 479 | 350 | 150 |
| Global Domination | 479 | 250 | 100 |
| G-Police 2 | 429 | 350 | 150 |
| Grand Theft Auto 2 | 399 | 350 | 150 |
| Gran Turismo 2 | 399 | — | — |
| G.T.A Value Pack | 429 | | |
| Grand Theft London | 249 | 200 | 75 |
| Grandstream Saga | 449 | 400 | 175 |
| Guardians Crusade | 449 | 400 | 175 |
| Gungage | 449 | 400 | 175 |
| Guilty Gear | 449 | 400 | 175 |
| Hard Edge | 449 | 350 | 150 |
| Hell Night | 449 | 400 | 175 |
| Herc's Adventure | — | 400 | 175 |
| Hexen | 449 | 150 | 50 |
| Hot Wheels | 449 | 400 | 175 |
| Hugo | 399 | 350 | 150 |
| Hugo 2 | 399 | 300 | 125 |
| In the Hunt | — | 200 | 75 |
| Independence Day | — | 250 | 100 |
| Int. Super.Soccer Pro | 249 | 100 | 25 |
| Int.Superstar S.Pro '98 | 499 | 200 | 75 |
| ISS Pro Evolution | 479 | — | — |
| Jade Cocoon | 399 | 350 | 150 |
| Jersey Devil | — | 200 | 75 |
| Jet Rider 2 | 399 | 250 | 100 |
| Johnny Bazookatone | 199 | 150 | 50 |
| Jumping Flash 2 | — | 150 | 50 |
| Jurassic Park (Warpath) | 429 | | |
| Kensei - Sacred Fist | 449 | 400 | 175 |
| Kingsley | 429 | | |
| Klonoa | 449 | 350 | 150 |
| Knockout Kings | 429 | 300 | 125 |
| Knockout Kings 2000 | 429 | 350 | 150 |
| Kurushi | 449 | 150 | 50 |
| Kurushi Final | 399 | 350 | 150 |
| Kula World | 399 | 350 | 150 |
| Legacy of Kain | — | 100 | 25 |
| Legacy of Kain-SoulR. | 449 | 400 | 175 |
| Legend | 449 | 400 | 175 |
| Legend of Kartia | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Lego Racer | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Lego [illegible] Raiders | [illegible] | 350 | [illegible] |
| Le M[illegible] 24 Hrs | [illegible] | 400 | [illegible] |
| Lem[illegible] Collection | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Little [illegible] Adventure | — | [illegible] | [illegible] |
| LMA [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 250 | [illegible] |
| Lost Vikings 2 | — | 150 | 50 |
| Lost World-Jurassic | — | 150 | 50 |
| Lucky Luke | 299 | 250 | 100 |
| Madden NFL 2000 | 449 | 400 | 175 |
| Magic :The Gathering | 449 | 400 | 175 |
| Mass Destruction | — | 250 | 100 |
| Masters of Teräs Käsi | 249 | 200 | 75 |
| MDK | 449 | 150 | 50 |
| Mechwarrior 2 | — | 200 | 75 |
| Medal of Honour | 429 | — | — |
| Men in Black | 399 | 350 | 150 |
| Megaman 8 | 449 | 400 | 175 |
| Megaman Legends | 479 | 400 | 175 |
| Megaman X4 | 479 | 400 | 175 |
| Metal Gear Solid | 449 | 350 | 150 |
| Metal Gear Special M. | 249 | 200 | 75 |
| Millenium Soldier | 399 | 350 | 150 |
| Mission Impossible | 449 | 350 | 150 |
| Monaco G.P. Racing | 449 | 400 | 175 |
| Monkey Hero | 399 | 350 | 150 |
| Moto Racer 2 | 449 | 300 | 125 |
| Motorhead | 299 | 200 | 75 |
| MTV Snowboarding | 449 | 400 | 175 |
| Mulan | 299 | 250 | 100 |
| Music 2000 | 429 | 350 | 150 |
| Myst | — | 300 | 125 |
| Nagano W.Olymp.'98 | — | 150 | 50 |
| Namco Museum 4 | 399 | 350 | 150 |
| Namco Museum 5 | 449 | 250 | 100 |
| Nascar '99 | 429 | 350 | 150 |
| Nascar 2000 | 449 | 400 | 175 |
| NBA In the Zone 2 | — | 150 | 50 |
| NBA In The Zone '98 | — | 400 | 175 |
| NBA Jam Extreme | — | 100 | 25 |
| NBA Live '99 | 429 | 350 | 150 |
| NBA Live 2000 | 429 | | |
| NBA Pro '98 | — | 200 | 75 |
| NBA Pro '99 | 449 | 400 | 175 |
| Need For Speed | 249 | 200 | 75 |
| Need for Speed 2 | — | 250 | 100 |
| Need for Speed 3 | — | 250 | 100 |
| Need for Speed R.C. | 449 | 300 | 125 |
| Newman Haas Racing | 449 | 150 | 50 |
| NFL Quaterback C.'98 | 449 | 400 | 175 |
| NFL Xtreme | 449 | 400 | 175 |
| NHL '97 | — | 50 | 25 |
| NHL '98 | — | 50 | 25 |
| NHL '99 | 449 | 150 | 50 |
| NHL 2000 | 449 | 400 | 175 |
| NHL Breakaway '98 | — | 150 | 50 |
| NHL Face Off '98 | — | 200 | 75 |
| NHL Face off '99 | 399 | 250 | 100 |
| NHL Powerplay '98 | 299 | 250 | 100 |
| Nightmare Creatures | 449 | 200 | 125 |
| Nuclear Strike | — | 150 | 50 |
| O.D.T | 479 | 200 | 75 |
| Olympic Games | — | 250 | 100 |
| Omega Boost | 399 | 350 | 150 |
| One | 399 | 200 | 75 |
| Overblood | — | 100 | 25 |
| Overboard! | — | 250 | 100 |
| PacMan World | 399 | 350 | 150 |
| Parappa the Rapper | 399 | 150 | 50 |
| Pete Sampras Tennis | — | 350 | 150 |
| Pandemoni[illegible] | [illegible] | 200 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 400 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 350 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 200 | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | 250 | [illegible] |
| PGA E[illegible] Golf | [illegible] | 400 | [illegible] |
| Pitfall 3[illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Player Ma[illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Player Manager '9[illegible] | 479 | 400 | 175 |
| Pocket Fighters | 479 | 400 | 175 |
| Point Blank | 399 | 350 | 150 |
| Point Blank 2 | 399 | 350 | 150 |
| Populus the Begining | 429 | 350 | 150 |
| Poyl Poyl | — | 300 | 125 |
| Poyl Poyl 2 | 429 | 300 | 125 |
| Premier Manager '98 | 399 | 150 | 50 |
| Premier Manager '99 | 429 | 350 | 150 |
| Primal Rage | — | 250 | 100 |
| Prince Naseem Box. | 449 | 400 | 175 |
| Pro 18 | 249 | 200 | 75 |
| Pro Board. (X-gamers) | 399 | 350 | 150 |
| Pro Pinball | — | 350 | 150 |
| Pro Pinball Big Race | 449 | 100 | 25 |
| Pro Pinball-Timeshock | 449 | 400 | 175 |
| Puma Street Soccer | 449 | 400 | 175 |
| Quake 2 | 449 | 400 | 175 |
| Rage Racer | 249 | 150 | 50 |
| Rainbow Six | 429 | | |
| Rally Cross | 399 | 200 | 75 |
| Rally Cross 2 | 399 | 350 | 150 |
| Rampage World Tour | — | 250 | 100 |
| Rampage World Tour 2 | 449 | 400 | 175 |
| Rapid Racer | — | 150 | 50 |
| Rat Attack | 449 | 400 | 175 |
| Rayman 2 | RING!! | | |
| RC Stuntcopter | 449 | 400 | 175 |
| Ready to Rumble Box. | 449 | 400 | 175 |
| Real Bout Fatal Fury | — | 200 | 75 |
| Rebel Assault 2 | — | 200 | 75 |
| Red Alert Retaliation | 449 | 400 | 175 |
| Resident Evil Dir.Cut | 449 | 300 | 125 |
| Resident Evil 3 | 429 | — | — |
| Re-Volt | 449 | 400 | 175 |
| Ridge Racer | 249 | 100 | 25 |
| Ridge Racer Revol. | 249 | 100 | 25 |
| Ridge Racer Type 4 | 399 | 250 | 100 |
| Rival Schools | 479 | 400 | 175 |
| Riven - Myst 2 | 399 | 300 | 125 |
| Road Rash | 249 | 200 | 75 |
| Road Rash 3D | 299 | 250 | 100 |
| Rock & Roll Racing 2 | — | 400 | 175 |
| Ronin Blade | 399 | | |
| R-Types Collection | 479 | 200 | 75 |
| R-Type Delta | 399 | 350 | 150 |
| Rugrats | 399 | 350 | 150 |
| Running Wild | 399 | 350 | 150 |
| Rushdown | 449 | 150 | 50 |
| SCARS | 399 | 350 | 150 |
| Shadowman | 449 | 400 | 175 |
| Sim City 2000 | — | 300 | 125 |
| Silent Hill | 479 | 400 | 175 |
| Skullmonkeys | 449 | 250 | 100 |
| Sled Storm | 429 | 350 | 150 |
| Small Soldiers | 429 | 250 | 100 |
| Smurfarna | 399 | 350 | 150 |
| South Park | 449 | 400 | 175 |
| Soviet Strike | 249 | 100 | 25 |
| Speedfreaks | 399 | 350 | 150 |
| Spice World | 249 | 200 | 75 |
| Spot Goes Hollywood | — | 200 | 75 |
| Sports Car GT | 429 | 250 | 100 |
| Spyro the Dragon | 399 | 300 | 125 |
| Spyro 2 | 429 | [illegible] | 150 |
| [illegible] Phantom M. | [illegible] | [illegible] | 175 |
| [illegible] Plus | — | [illegible] | 50 |
| [illegible] Alpha | — | [illegible] | 100 |
| [illegible] Alpha 2 | 449 | [illegible] | 75 |
| [illegible] Alpha 3 | 449 | [illegible] | 175 |
| [illegible] Collect. | [illegible] | [illegible] | 175 |
| [illegible] Coll. | [illegible] | [illegible] | 150 |
| [illegible] S[illegible] | [illegible] | 250 | 100 |
| Suikoden | — | 250 | 100 |
| Super Cross 2000 | 429 | | |
| Super Pang Coll. | 449 | 350 | 150 |
| Super Puzz. Fighter 2 | 449 | 400 | 175 |
| Syndicate Wars | 299 | 150 | 50 |
| Syphon Filter | 429 | 350 | 150 |
| Tarzan | 399 | 300 | 125 |
| Tekken | — | 150 | 50 |
| Tenchu | 449 | 300 | 125 |
| Tennis Arena | 449 | 400 | 175 |
| Ten Pin Alley | — | 300 | 125 |
| Test Drive 4 | 399 | 200 | 75 |
| Test Drive 5 | 429 | 350 | 150 |
| Tetris Mag.Utmaningen | 399 | 350 | 150 |
| Theme Hospital | — | 300 | 125 |
| This is Football | 429 | 350 | 150 |
| Thunderhawk 2 | 249 | 150 | 50 |
| Tiger Woods '99 | 429 | 350 | 150 |
| This is Football | 429 | | |
| Time Crisis + pistol | 599 | 500 | 225 |
| Time Crisis 2 (BOKA) | 449 | 400 | 175 |
| Tombi | 399 | 350 | 150 |
| Tomb Raider 3 | 449 | 200 | 75 |
| Tomb Raider 4 | 449 | 400 | 175 |
| Tommi Mäkinen Rally | 449 | 300 | 125 |
| Tomorrow Never Dies | 429 | 350 | 150 |
| Tony Hawk Skateboard. | 449 | 400 | 175 |
| Top Gun | — | 300 | 125 |
| Toshinden | — | 100 | 25 |
| Toshinden 2 | 199 | 150 | 50 |
| Toshinden 3 | 399 | 250 | 100 |
| Total NBA '98 | 399 | 350 | 150 |
| Track & Field 2 | 479 | — | — |
| Treasures of the Deep | 399 | 250 | 100 |
| True Pinball | 249 | 200 | 75 |
| Twisted Metal | — | 300 | 125 |
| Twisted Metal 2 | — | 400 | 175 |
| UEFA Champ.League | 479 | 400 | 175 |
| UEFA Striker | 449 | 300 | 125 |
| Um Jammer Lammy | 399 | 350 | 150 |
| Vandal Hearts | — | 200 | 75 |
| Victory Boxing JVC | — | 200 | 75 |
| Victory Boxing JVC 2 | 429 | 400 | 175 |
| Vigilante 8 | — | 250 | 100 |
| Virtual Pool | — | 100 | 25 |
| Viva Football | 479 | 250 | 100 |
| VMX Racing | 449 | 400 | 175 |
| Viva fotball | 479 | 400 | 175 |
| V-Rally | 249 | 100 | 25 |
| V-Rally 2 | 449 | 400 | 175 |
| Wargames | 449 | 250 | 100 |
| Warcraft 2 | — | 250 | 100 |
| Warhammer | — | 250 | 100 |
| War of the Worlds | 449 | 400 | 175 |
| Warzone 2100 | 429 | 350 | 150 |
| WCW vs the World | 449 | 400 | 175 |
| WCW Mayhem | 429 | 350 | 150 |
| WCW Nitro | 449 | 400 | 175 |
| WCW / NWO Thunder | 449 | 400 | 175 |
| Wild 9 | 199 | 50 | 25 |
| Wild Arms | 399 | 350 | 150 |
| Wing Commander 3 | — | 100 | 25 |
| Wing Commander 4 | — | 300 | 125 |
| Wipeout | 249 | 100 | 25 |
| [illegible] 2097 | 249 | 150 | 50 |
| [illegible] 3 | 399 | 350 | 150 |
| World Cup '98 | 299 | 100 | 25 |
| [illegible] L. Soccer '99 | 449 | 400 | 175 |
| [illegible] Armageddon | 449 | 400 | 175 |
| Worms Pinball | 349 | 300 | 125 |
| [illegible] Klan | 449 | 400 | 175 |
| [illegible] Attitude | 479 | 400 | 175 |
| WWF In Your House | 399 | 350 | 150 |
| WWF Warzone | 449 | 400 | 175 |
| X-Com 2 | — | 300 | 125 |
| Xena Warriors | 429 | 350 | 150 |
| X-Files | 399 | 350 | 150 |

www.spelia.se

**KÖPINFORMATION**

**Postorder: 08 - 150 600**
**Orderfax: 08 - 150 700**

**Nu har alla våra butiker söndagsöppet...**

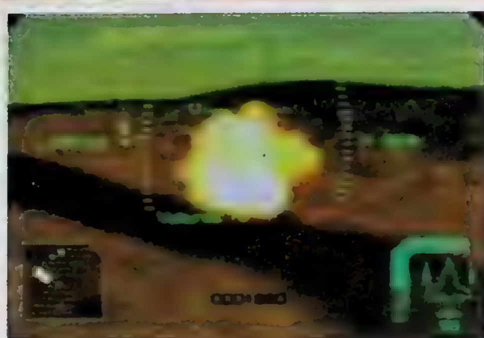
Besök våra butiker:

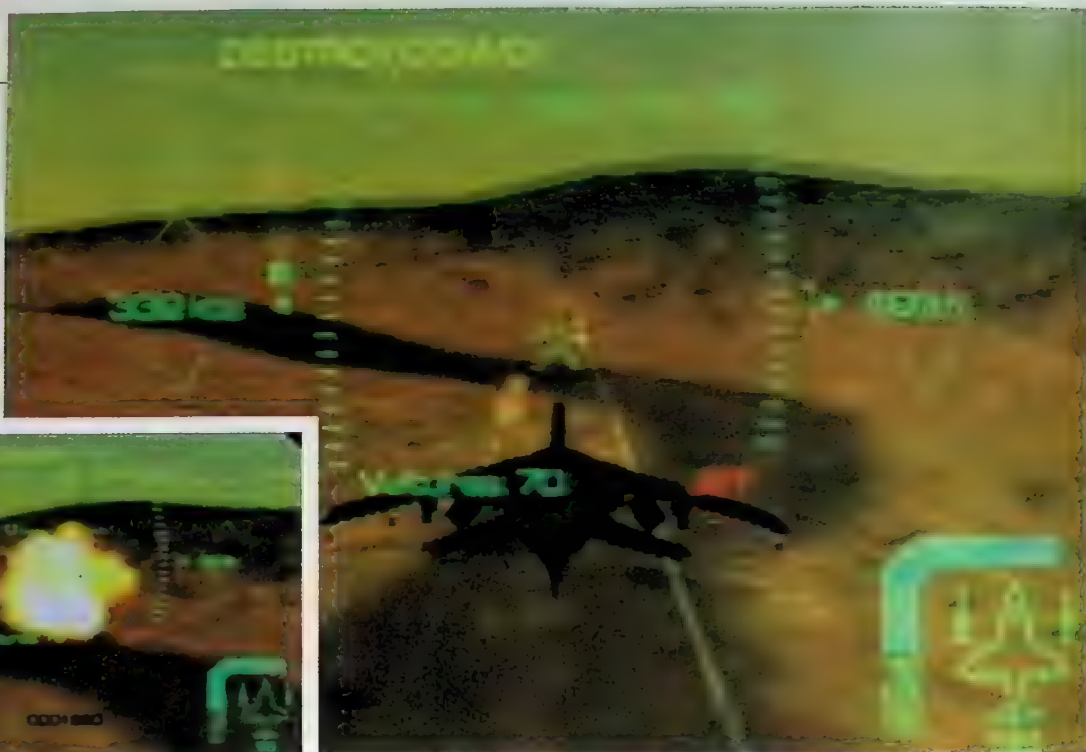
| Tekniska Högskolan | Farsta Centrum | Vällingby Centrum |
|---|---|---|
| Valhallavägen 36 | Storforsplan 42 | Vällingbyplan 5 |
| Tel 08 - 150 900 | Tel 08 - 938 500 | Tel 08 - 870 500 |

**Mån-Fre 10-19 • Lördag 10-16 • Söndag 12-16**

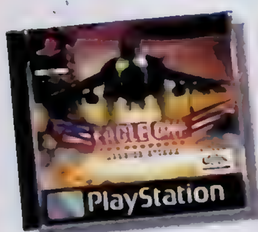


Mycket av spelet går ut på att spränga stridsvagnar. Bäst för denna uppgift är de målsökande Maverick-missilerna, men du har inte så många av dem.





SPELET SOM BALANSERAR MELLAN ARKADLIR OCH SIMULATOR




# Eagle One: Harrier Attack

**” De varierande uppdragen gör att det hela tiden känns**

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Infogrames |
| UTVECKLARE: | Glass Ghost |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Flygsimulator |
| DISTRIBUTÖR: | Infogrames |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**ACE COMBAT 3**

För dig som gillar renodlad action och vill ha 80 missiler under vingarna.

**Visst ska det mycket till för att kalla det här för en realistisk flygsimulator. Men vill man så går det att få spelet till en riktig utmaning.**

Det är lätt att jämföra *Eagle One* med andra flygspel till PlayStation, som nu senast *Ace Combat 3*. Men medan *Ace Combat 3* är ett renodlat actionspel så innehåller *Eagle One* lite mer simulatorinslag.

I spelet är du det enda som står mellan en galen rysk militärjunta och deras världsherravälde. Du är en amerikansk stridspilot och du har blivit utrustad med en Harrier för att ta itu med problemet. Nåja, det ska väl inte vara allt för svårt...

De ryska galningarna har kapat ett hangarfartyg och tagit några öar vid Hawaii som sin bas. USA upprättar en egen bas i närheten och sedan bär det av på olika uppdrag av ökande svårighetsgrad.

När du börjar spelet är det inställt på en förenklad aerodynamik, så du kan till exempel inte svänga för brant eller göra loopingar. Harriern är ju lite speciell med sin hovringsmöjlighet, så det blir ändå en hel del att hålla koll på för dig som pilot. Men för en extra utmaning föreslår vi att du spelar med den mest realistiska inställningen. Plötsligt kan du då rolla och göra loopingar, vilket gör att spelet får en helt annan dimension. Det blir genast mycket svårare, men också mer givande och roligare.

De olika uppdragen är mycket varierande och riktigt underhållande. I något uppdrag ska du helt enkelt skjuta ner lite flygplan, men i nästa måste du jaga rätt på en lastbilskonvoj och eliminera den innan den hinner in i sin bas. Ett annat uppdrag går ut på att skjuta sönder vakttornen på ett fängelse så att en jeep kan åka in på fängelset och frita en krigsfånge. Ett annat uppdrag som förtjänar att nämnas är det där du måste skynda dig att hitta och plocka upp en av era egna piloter innan fienden hinner före.

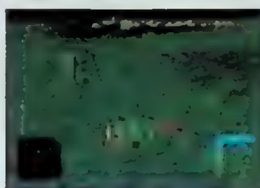
De varierande uppdragen gör att det hela tiden känns spännande att spela vidare. Också själva flygplansvalet gör att spelet blir lite annorlunda. Harriern är nämligen ett mycket speciellt flygplan, som kan landa och starta vertikalt (så kallat VTOL, vertical take-off and landing). När man väl är i luften fungerar planet som ett vanligt jetplan, och det går att växla mellan vanligt flygläge och hovringsläge när man vill. Det kan till exempel vara en bra idé att växla till hovringsläget om man ska spränga en förbiåkande konvoj. Mycket enklare än att tvingas flyga fram och tillbaka över konvojen flera gånger.

Det faktum att planet kan hovra gör också att man kan landa i princip var som helst ute i fält. Det finns till exempel ett uppdrag där man måste åka ut över vattnet och landa på en liten helikopterplattform i nosen på en ubåt! Det har man snott från boken (och filmen) *Firefox* så klart, men tufft är det.

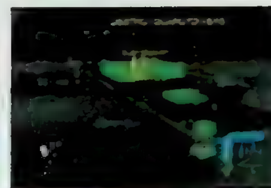
Sedan har vi det här med realismen, som man har arbetat på en del. Det går inte att påstå att spelet är lika avancerat som flygsimulatorerna på PC, och det är heller inte meningen. Däremot är det mycket mer realistiskt än i rena arkadspel



En A-10 Warthog bråkar man inte med. Dess kanon kan skjuta 4200 skott per minut!









Din Harrier är väldigt fint avbildad. Du kan också välja en vy inifrån planet om du vill ha lite mer simulatorkänsla.





## spännande att spela vidare.”

som *Ace Combat 3*. I *Eagle One* har man inte 80 missiler, utan det gäller att vara sparsam och bara avfyra dem när man verkligen har ett bra läge. Helst ska man vara rakt bakom ett fiendeplan och mycket nära för att missilerna ska träffa. Möjligen kan man undra varför missilerna inte verkar fungera på längre räckvidd än en kilometer, men det är väl för att man ska se fienden när man skjuter ner honom. Det vore tråkigt att bara skjuta missiler på en radarkontakt.

Personligen skulle jag vilja se lite mer realism ändå. Till exempel är starterna och landningarna mycket förenklade, och man får inte sköta landningsstället, med mera. Men det är egentligen petitesser.

Grafiken i *Eagle One* är detaljerad, bra och framför allt snabb. Som vanligt kan man inte se särskilt långt framför sig, och det beror på begränsningen i PlayStation-maskinen. Man har ändå lyckats riktigt bra med grafiken, och man får en trovärdig flygkänsla när man spelar och har massor med intressanta prylar att titta på. Särskilt explosionerna är mycket snyggt gjorda.

Och så har vi det här med repriserna. När du spelat färdigt ett uppdrag (eller kraschat) får du se en repris från olika vinklar. Det är mycket snyggt gjort och är rätt kul att kolla på. Tyvärr kan man inte få någon bra översikt av händelserna, så någon riktigt taktisk användning av repriserna har man inte. Men det är ju läckert i alla fall.

*Eagle One* hamnar någonstans mellan ett arkadspel och en simulator. Och det är faktiskt en mix som lyckas riktigt bra. De varierande och spännande uppdragen gör mycket för att hålla uppe intresset. Det finns många flygspel som är mycket sämre än så här. ■ **Tommy Rydling**



Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIK: | Snygg och snabb, men kort sikt | 8 |
| ■ SPELBARHET: | Roliga och spännande uppdrag | 9 |
| ■ LIVSLÄNGD: | Många uppdrag på flera öar | 8 |

■ TOTALT
Sämre skit har man ju spelat. Gillar du flygplan och action kan vi rekommendera *Eagle One: Harrier Attack*. Spelar du med högsta realism får du dig en riktig utmaning bara av att inte störta.

**8** AV 10

## INTE ALLS SÅ ILLA SOM MAN SKULLE KUNNA TRO



# Barbie Race & Ride



### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCEE |
| UTVECKLARE: | Runecraft |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Barnspel |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1–2 |

**Redan titeln är nog för att sätta skräck i vilken spelrecensent som helst. Faktiskt är det svårt att inte avfärda Barbie och hennes lurviga vänner redan innan man sett spelet. Men vi ger det en chans och tar oss en närmare titt på detta nya slags lek- och lär-spel.**

I spelets början får du sköta om den ponny du valt att ta hand om i stallet – i bästa Tamagotchi-stil. Du ska rykta honom, kratsa hans hovar och göda honom med sockerbitar. Sedan, när du sadlat honom och är redo för en ridtur, kan du skritta bort mot anslagstavlan där det hänger ett antal vykort som visar olika banor man kan välja mellan.

Förutom banorna finns det också ett antal platser där du kan stanna till och ta det lugnt. Du kan kolla in den lokala floran och faunan, leka med djuren och lösa gåtor för att få delar av det försvunna vykortet på tavlan. Du måste samla alla delar till vykortet för att klara hela spelet.

Om man ska vara helt ärlig så är det faktiskt inget större fel på *Barbie Race & Ride*, om man utgår från att det vänder sig till barn under tio. Grafiken är inte direkt som den i *Gran Turismo* och spelkänslan är rätt odynamisk, men ändå är det här spelet inte riktigt redo för limfabriken än. ■

**Catherine Channon**




Samla på dig bitarna till det sista vykortet så låser du upp den hemliga ranch-banan

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Grafiken gör det den ska | 6 |
| SPELBARHET: | Några fler banor skulle inte skadat | 6 |
| LIVSLÄNGD: | God, under förutsättning att du har dåligt närminne | 5 |

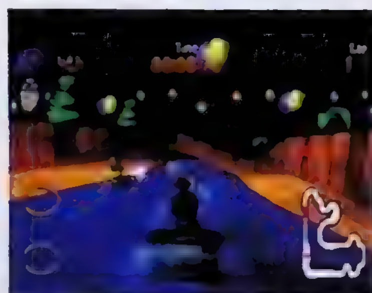
**TOTALT**
Det stora felet med *Race & Ride* är dess odynamiska spelkänsla. Å andra sidan brukar gemene femåring inte vara speciellt uppmärksam. Med tanke på hur mycket en lugn eftermiddag är värd är detta spel en god investering.

**7** AV 10

## ETT KOMISKT RACINGSPEL SOM SLUTAR VARA KOMISKT KVICKT



# Renegade Racers



### FAKTARUTA

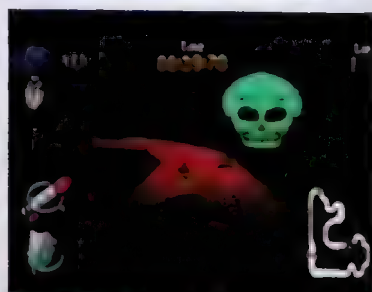
| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Interplay |
| UTVECKLARE: | Promethean Design |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Racing |
| DISTRIBUTÖR: | Bonnier Multimedia |
| ANTAL SPELARE: | 1–4 |

**Låt dig inte luras. Snarare än att vara en självständig biker försöker *Renegade Racers* få plats jämsides de bästa racingspelen. Men det är varken lika listigt som *Cicuit Breakers*, lika udda som *Speed Freaks* eller lika renodlat som *Crash Team Racing*.**

Så länge man håller sig i leran vid startlinjen och väntar på grönt ljus, så ser det hela inte så dumt ut. Vad gör det om rollfigurerna är fyrkantigt stereotypa (du kan välja mellan den gapiga stridspitten, den dreglande lantisen och den slemmiga raggaren), allt blir ju mycket roligare så snart man ska börja skjuta!

Tyvärr förvandlar sig spelet blixtsnabbt från racing till brottning med handkontrollen. Ett bra racingspel består av tre saker: styrsystemet, styrsystemet och styrsystemet. *Renegade Racers* levererar inte en enda av dessa kvalitéer. Singelspelet blir snabbt rena tortyren, då allt upprepar sig hela tiden. Snabbare! Längre hopp. Oj, var det avstängningsknappen? För att stå sig i konkurrensen med de andra spelen skulle *Renegade Racers* behöva vara något särskilt. Det är det inte! ■

**Pete Wilton**



*Crash Team Racing* är snyggare och *Speed Freaks* är roligare än det här!

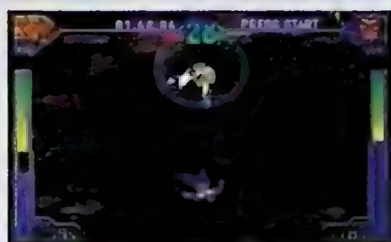
**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Hantverksmässig men ointressant | 4 |
| SPELBARHET: | Upprepande, sövande, och inte särskilt roligt | 3 |
| LIVSLÄNGD: | Du har somnat innan du spelat hela spelet | 3 |

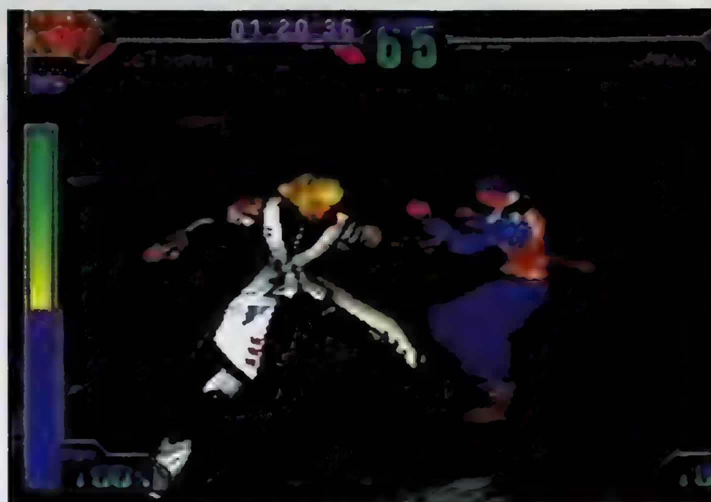
**TOTALT**
Om du köper den här rökaren, var beredd att ompröva talesättet – uppenbarligen finns det rök utan eld. *Renegade Racers* förtjänar att begravas i trädgården bredvid din gamla Spectrum och din Trance Dance-skiva.

**3** AV 10





Det enklaste sättet att utplåna sina motståndare är med psykokinetiska projektiler.

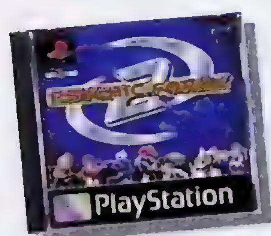


Närkamp fungerar faktiskt ganska bra. Tyvärr hamnar man sällan i närkamp då man har så mycket psykokinetiskt artilleri.





VAD SÄGS OM ETT RIKTIGT GRAVITATIONSFRITT SLAGSMÅL INUTI EN GIGANTISK KUB?




# Psychic Force 2

## ”...karaktärerna varierar inte så särskilt mycket”

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | JVC |
| UTVECKLARE: | Taito |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Beat 'em up |
| DISTRIBUTÖR: | Konami |
| ANTAL SPELARE: | 1–2 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**TEKKEN 3**

Ännu så länge i stort sett oslagbart. Det bästa beat 'em up som gjorts.

**Det här spelet är nog det skummaste beat 'em up som någonsin anlänt till oss. Inte nog med att kombattanterna kan trotsa tyngdlagen och avfyra diverse missiler – platsen för bataljen är inuti en gigantisk, genomskinlig kub som flyter omkring ovanför städer, vulkaner och andra tuffa platser.**

Kuben är så stor att kämparna har rikligt med utrymme att flyga omkring, men som *Destrega* demonstrerat är detta inte nödvändigtvis av godo. 90 procent av kamperna slutar med att gubbarna svävar i var sitt hörn av kuben och beskjuter varandra tills en av dem dör. Ännu sämre bli det av att kubens enda funktion är att skapa en 3D-illusion, men det lyckas den inte med. Förvisso kan du banka dina motståndare mot kubens väggar, men den förhöjer inte känslan ett dugg. I fråga om spelbarhet har *Psychic Force 2* inget att erbjuda – förutom förmågan att flyta omkring i stället för att hoppa – som andra tvådimensionella beat 'em up inte har. I rättvisans namn måste man kanske också nämna att det finns en undanmanöver som låter dig anfalla motståndaren från olika vinklar. Men det får man sällan nytta av, eftersom man nästan aldrig kommer nära varandra innan striden urartat till ett shoot 'em up. Kanske kommer speltutvecklarna en dag att inse att projektiler och skjutvapen är för shoot 'em up-spel och bör utelämnas i beat 'em up!

Mer lovande är det att det finns flera olika spelvarianter att välja mellan, till exempel psy-expande-läget, som låter din karaktär utvecklas från strid till strid och låter dig bygga på honom med fler rörelser. Fast karaktärerna varierar inte så särskilt mycket, eftersom deras primära rörelser är uppbyggda på samma sätt från figur till figur. Detta bäddar för att spelkänslan blir långtråkig och spelet tynar helt enkelt bort i jämförelse med utbudet av vitt skilda kämpar vi är vana vid från till exempel *Tekken*.

*Psychic Force 2* försöker kompensera detta genom att förse spelaren med en psykokinetisk energistapel att oroa sig för. Givetvis påverkas stapeln varje gång du avfyrar en missil, och detta skulle kunna medföra att antalet missiler är begränsat. Men Taito har klantat till det även vid detta inslag, då du lätt återladdar din energi-nivå genom att trycka på en knapp på handkontrollen.

Spelet saknar djup, och varken den transparenta kuben eller de vansinniga mängderna missiler kan rädda det.

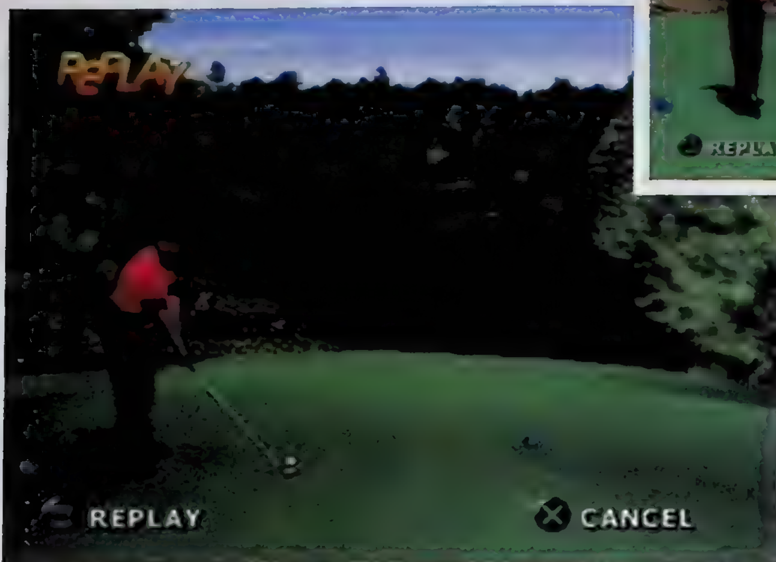
**Justin Calvert**

**SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Trötta animationer som passerat bäst-före-datum | 6 |
| SPELBARHET: | Varje strid är mer eller mindre densamma | 5 |
| LIVSLÄNGD: | Nästa månads inbytesskiva | 4 |

**TOTALT**
Det finns helt enkelt allt för många bättre beat 'em up för att det ska vara värt att ta en närmare flukt på *Psychic Force 2*. Psykokinetiska missiler är irriterande och i det här spelet finns det massor av den varen.

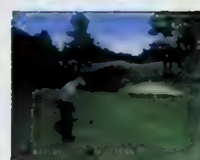
**4** AV 10











Puttarna ser snygga ut, men vänta till du ska göra en. Om du försöker ta hjälp av 3D-kartans rutnät kommer du ändå inte bli klokare på hur du ska göra.





Två spelare, bra. Fyra spelare, bättre. Inga spelare, bäst!

VEM HAR SAGT ATT TIGER WOODS INTE KAN VARA EN STOR BESVIKELSE?




# Tiger Woods 2000

**"*Tiger Woods 2000* faller på de mest grundläggande bitarna."**

## FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Electronic Arts |
| UTVECKLARE: | Electronic Arts |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Golf |
| DISTRIBUTÖR: | Electronic Arts |
| ANTAL SPELARE: | 1-4 |

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

EVERYBODY'S GOLF

Suveränt arkadspel, överlägset det bästa golfspelet på marknaden.

**Efter att ha försökt sig på att exploatera barngenren med spelet *Cyber Tiger* (det första spel som fått 1/10 i PSM) är EA Sports nu tillbaka med spelet *Tiger Woods 2000*.**

Nu ska man nämligen försöka återerövra golfspelarna på PlayStation-marknaden. Efter en flopp av Nick Faldo-proportioner som förra gången, kommer det att kräva mycket arbete.

Givetvis har de misslyckats. *Tiger Woods 2000* är förvisso inte lika raljerande cyniskt som *Cyber Tiger*, men det är så gräsligt dåligt att EA helt måste förlita sig på Tiger Woods goda namn för att få igen åtminstone några av de dollar de spenderat på att producera den här smörjan.

Helt ärligt, det grundläggande i en golfsimulator borde väl inte vara så svårt. Man tar den vanliga treklicks-svingmätaren, en väska med klubbor, modellerar fram några banor och animerar halvdussinet golfare så är hälften redan klart. Men bara hälften. Att kombinera de här tre elementen på ett utmanande och ändå spelbart sätt är det svåra i kråksången – och även om de slitit hårt så har EA verkligen misslyckats med att få fram en bra produkt.

*Tiger Woods 2000* faller på de mest grundläggande bitarna. Du får helt enkelt inte tillräcklig information för att kunna räkna ut hur du ska spela din boll. Denna sjuka hemsöker hela spelet, mest uppenbart när du står på green och ska putta. Vanligtvis är det enda du får se en platt bild av greenen, men genom att trycka på Ⓐ genereras en 3D-översikt med ett rutmönster på. En trevlig, om än något uppenbar, touch. Men vad hjälper det om rutorna är allt för stora och kartan över greenerna allt för liten? Resultatet är att det är komplett omöjligt att göra några som helst exakta beräkningar.

Ytterligare ett nedslag gör vi på svingmätaren. Den är oförskämt oförlåtande på Pro-nivån. Men om du spelar på någon annan nivå tvingas man spela från en närmare teer och då missar man hela poängen med att få "vara" Tiger Woods.

Hur som helst, jag börjar upprepa mig nu. Det här är, när allt kommer kring, inget mer än ett trist golfspel. Låt dig inte luras av de många svårighetsgraderna och snygga presentationerna. *Tiger Woods 2000* är ett slarvigt utfört spel med irriterande fel på fundamental nivå – något man skulle tro att giganten EA Sports skulle tvättat bort för många år sedan.

*It´s in the game?* Knappast.

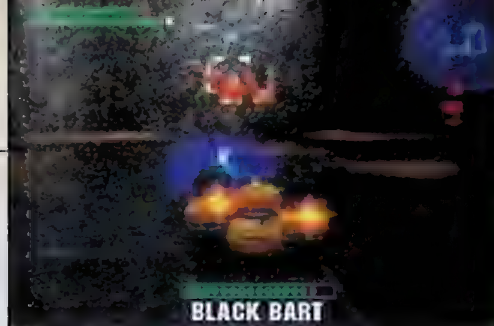
**Chris Buxton**

## PlayStation Magasinet BETYG

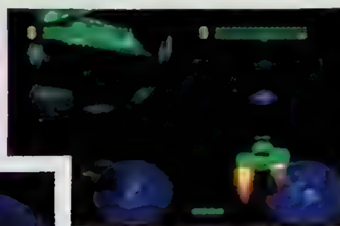
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Snygga kameravinklar, men dåligt i grunden | 5 |
| SPELBARHET: | Så svårt att det inte är roligt att spela igenom | 4 |
| LIVSLÄNGD: | Massor av svårighetsgrader, men vem bryr sig? | 4 |

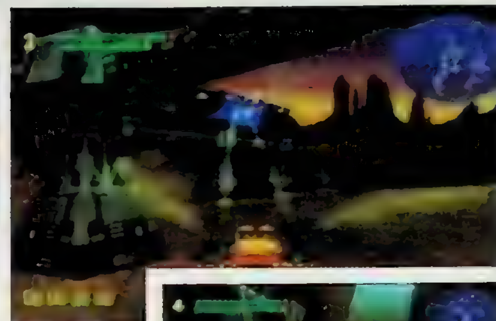
**TOTALT**
Om man tittar bakom rökridåerna av snygg presentation och vagnslaster av spel-möjligheter finner man snabbt att *Tiger Woods 2000* är ett stycke dåligt utfört arbete med slarvigt kodande.

**6** AV 10




Spelet hade ursprungligen undertiteln *Up Your Arsenal*, men den kanske inte var politiskt korrekt...







Nämen, man kan spela tvåpersoners deathmatch. En explosion av uppfinningsrikedom.

DET ÄR TANKEN SOM RÄKNAS...




# Tiny Tank

## ”... samma attitydproblem som en taxichaffis från New York”

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCEE |
| UTVECKLARE: | Appaloosa Interactive |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Shoot 'em up |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

APE ESCAPE
Helsysko plattformsäventyr med massor av mojänger, gåtor och onödiga prinster

**Det är ett rent mysterium att en del uppfinningar någonsin lämnat ritbordsstadiet. Lite som det här spelet, faktiskt.**

*Tiny Tank* är en excentrisk blandning av fordonsbaserad shoot 'em up och 3D-plattformsspel, med massor av små men svåra gåtor som motvikt mot dess i övrigt hjärndöda våldsinslag.

Stridsvagnen *Tiny Tank* själv ser ut som något som refuserats till *Toy Story*, fast med samma attitydproblem som en taxichaffis från New York. Han är reklammaskot hos en vapenindustri som har givit honom i uppdrag att återerövra världen från Tinys förlupna medrobotar, så att människorna kan bo där igen. Visst, premisserna är absurda, men för en gångs skull har det komiska manuset lyckats med en del tokigheter som rent av kan få dig att dra på smilbanden.

Det är kul att spela också. Medan du kravlar fram genom landskapet, pepprandes allt du ser som har en batterilucka och en företagslogga, blir du successivt starkare eftersom du samlar på dig delar från dina offer. Tiny Tank har ett genialiskt enkelt vapensystem som låter dig sätta in dina uppgraderingar där du som bäst behöver dem. Detta gäller allt från att ordna med dina missiler så att de ska ställa till maximal skada till att skicka i väg små minitanks på uppdrag att samla in sånt du kan behöva.

Det är inte förrän du sjunkit djupt in i spelet som du börjar bli besviken på *Tiny Tank*. För det finns faktiskt en hel del riktigt anständiga idéer med här. Som exempel kan vi nämna en kamouflerad boss som bara syns i hans egna reflektioner i blanka ytor och en huvudbytarduell där du plötsligt styr din motståndares rörelser – men alla de goda idéerna går om intet på grund av att de är så dåligt genomförda. Den halvdana grafiken fördärvas hela tiden av att objekt plötsligt poppar upp framför dig som tvingar dig att helt förlita dig på din radarkarta för att kunna följa med i vad som händer. Så har vi målsökningsmekanismen i tornet. Den vet alltid precis hur den ska kunna låsa in sig på helt fel fiende vid helt fel tillfälle. Rakethopp och sidorullningar, som du teoretiskt ska kunna utföra, fungerar inte alls i de smala utrymmen som du kör omkring i. Varför skulle de förresten det? Du är ju för sjutton en stridsvagn! *Tiny Tank* är både innovativt och traditionellt, men det känns tyvärr också allt för litet och underutvecklat för att kunna nå upp till sina egna ambitioner.

**Zy Nicholson**

SVENSKA PlayStation Magasinet **BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Funktionellt futuristisk, med massor av pop-up | 6 |
| SPELBARHET: | Genomför inte de bra idéer som finns, förutom skjutandet | 6 |
| LIVSLÄNGD: | Ett typiskt hyrspel | 4 |

TOTALT
Hur trevligt det än är stundtals, så förblir *Tiny Tank* en lättviktig upplevelse som aldrig kommer att kunna ta mer än en kväll eller två i anspråk.
Kan vara ett hyfsat hyrval, med andra ord.

**6** AV 10

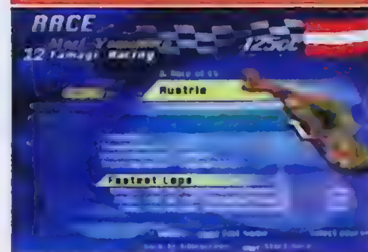
DET HÄR SPELET SKAPAR ETT BEHOV… AV ATT KRÄKAS!



# Extreme 500



Det finns massor av banor att välja mellan. Problemet är att man helst inte vill spela dem!



**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | THQ |
| UTVECKLARE: | Ascaron |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Racing |
| DISTRIBUTÖR: | Jack of all Games |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

**Det skulle aldrig falla någon in att säga att det fattades racing-spel till PlayStation. Faktum är att det är den mest racing-infekterade konsolen på marknaden. Tyvärr är *Extreme 500* från THQ ett dussinspel i genren "dränk i bensin och antänd omedelbart" – så trist är det!**

Spelet har ambitioner att tilltala såväl simulator- som arkad-anhängare. Nu visar det sig tyvärr att den senare varianten knappast är något annat än en simplare variant med låsta banor av det föregående. Samma banor är tillgängliga i simulatordelen, men där erbjuds man också Grand Prix och World Championship, valfria väderförhållanden och den vanliga uppsjön av olika hojar. Själva styrsystemet skiljer sig föga mellan de två spelvarianterna.

Inte för att just styrsystemet spelar så stor roll. Efter fem minuters introduktion kan du ägna hela din uppmärksamhet åt att svära åt de korniga effekterna och de förfärliga som får det hela att se ut som en filmvisning på en gammal diaprojektor. Du kommer att fråga dig varför du inte köpte det där plattformsspelet med den tecknade grisen i stället.

*Extreme 500* ser kanhända ut som ett hett racing-spel utanpå förpackningen, men när du väl startat upp det kommer du att finna det lika övertygande som Ian Wachtmeister. ■

**Paul Rose**

PlayStation Magasinet **BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Pixlig, töntig och obehaglig | 3 |
| SPELBARHET: | Hett på papperet, gräsligt i verkligheten | 4 |
| LIVSLÄNGD: | Massor av riktigt trista banor | 5 |

**TOTALT**
Vid första anblicken ser *Extreme 500* ut att kunna vara ett anständigt PlayStation-racingspel, men dess murriga grafik och frånvarande spelkänsla leder till motorstopp redan vid startskottet.

**4** AV 10

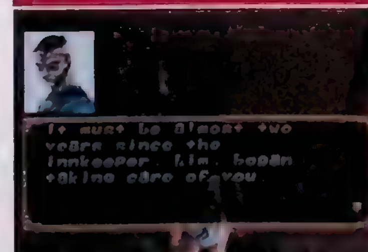
FRITERAT VÅLD. KRAMPAKTIGT KUL I GAMLA KINA.



# Shaolin



RPG-varianten skulle varit ett roligt alternativ till de rena slagsmålen – om den inte sög!



**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | THQ |
| UTVECKLARE: | THQ |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | 3D-äventyr |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

**Det är aldrig fel att återanvända ett vinnande koncept. Förvisso kommer nog Capcom-fansen snart att inse att de matats med nypremiärer på samma beat 'em up under snart ett decennium, men det är en annan femma. Detta experiment slår helt fel.**

*Shaolin* är ett utmärkt exempel på något som gått fel. Det är ett beat 'em up i 1700-talets Kina, fast själva spelandet påminner mer om ett RPG. Som spelare väljer du mellan två skumt avbildade rollfigurer. Med din figur traskar du sedan runt i spelet och kallpratar med andra filurer. Ibland hamnar du i slagsmål, vilka du genomför med en av sex förvalda kampsport-stilar. Ibland hamnar du i närkamp med upp till sju motståndare – och det är här spelet hugger i sten.

Styrsystemet svarar oändligt långsamt, så att klubba ner en motståndare, för att inte tala om sju, är i det närmaste en helt omöjlig uppgift. Vi medger att *Shaolin* bjuder på en del intressanta multiplayer-spel, men bara under förutsättning att man roas av att bli helt förvirrad. Med ett något djupare engagemang och litet mer möda kunde *Shaolin* ha blivit ett toppen-spel, men som det är blir det bara ett obskyrt tidsfördriv. ■

**Paul Rose**

PlayStation Magasinet **BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Välanimerat men trist | 2 |
| SPELBARHET: | Massor, men långsamt | 5 |
| LIVSLÄNGD: | Långt uppdrag, halvkul i flerspelarläge | 6 |

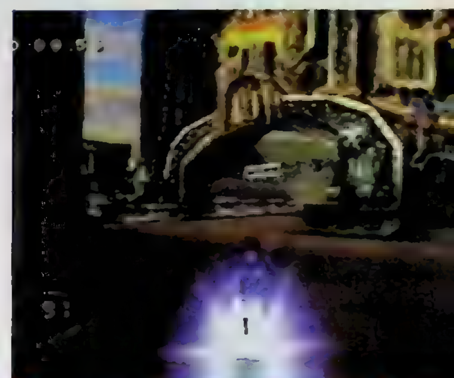
**TOTALT**
Schysst idé, dåligt genomförd. Det är alltid kul när en utvecklare ger sig på något nytt, men *Shaolin* floppar ändå på grund av det dåliga styrsystemet och den trista grafiken. Bättre kan ni!

**5** AV 10

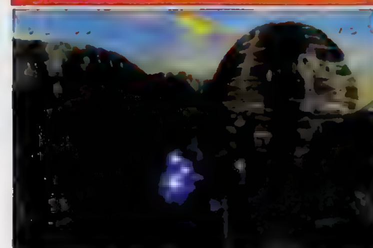
MOTORCYKLAR UTAN HJUL, MEN MED JETMOTORER. DET LÅTER JU ROLIGT!




# Jet Rider 3



I framtiden är det omöjligt att ta en kurva i hög hastighet. I alla fall om man ska tro det här spelet.



**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCEE |
| UTVECKLARE: | 989 Studios |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Racing |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

**Vad är det frågan om? Är det en fågel? Är det ett flygplan? Är det en jetskida? Är det allt på en gång? Vad det än är så är det blixtsnabbt, fixar alla sorters terräng och är lika lätt att styra som en skållad iller på steroider. Det senare är mindre bra!**

Ditt uppdrag är att jaga runt på den här manicken på en uppsjö av livsfarliga banor. Du får själv välja väg, under förutsättning att du åker igenom ett antal specificerade kontroller längs banan. Banorna kan vara allt från vulkaniska öar mitt i havet till ödebyar med bisarra avloppssytem – men det spelar ingen större roll för ditt fordon struntar lika högaktningsfullt i terrängen som i att kunna hanteras på ett realistiskt sätt. Du kan jaga fram längs lavaströmmar och klättra upp för nästan vertikala klippor, men kan du runda ett hörn i hög fart? Nej, det kan du inte. I alla fall inte utan att nyttja din änterhake på de stänger som strategisk nog är placerade i ett slumpmässigt urval av hörnen.

Hela härligheten är i bästa fall åksjukeframkallande och förvirrande. I sämsta fall – det vill säga när man spelar två – är det osannolikt att du orkar spela klart. Alla de vanliga racingspel-varianterna finns med, men du kommer inte vilja spela dem. *Jet Rider 3* är hysteriskt snabbt, hysteriskt hysteriskt och hysteriskt dåligt. ■

**Justin Calvert**

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Grafiken är bra, ända tills du rör dig | 4 |
| SPELBARHET: | Med viss övning kan man spela – nästan | 3 |
| LIVSLÄNGD: | Hamnar i bytashögen redan nästa vecka | 2 |

**TOTALT**
Man bör, i likhet med kollisioner med betongväggar i 200 km/h, undvika *Jet Rider 3*. De dåliga banorna och det förfärliga styrsystemet kommer nog att vara den sista spiken i kistan på den här serien… kan man ju hoppas!

**3** AV 10

LIVSFARLIGT RACINGSPEL SOM KÖR DIG RAKA VÄGEN TILL HISPAN…




# Killer Loop




Tänk dig störtlopp i minusgrader med klistervalla. Lika frustrerande är det att runda hörnen i *Killer Loop*.




**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Crave |
| UTVECKLARE: | VVC Entertainment |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Racing |
| DISTRIBUTÖR: | Uppgift saknas |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

**I *Killer Loop* åker futuristiska svävare fram på snabba tävlingsbanor i jakten på förstaplatsen.**

En bra idé kan man tycka, om det inte vore för det att *Wipeout* redan genomfört den. Enkelt uttryckt är *Killer Loop* en *Wipeout*-klon. Och en dålig sådan, till på köpet. Jämför med en Rolex du köper på stranden på Koh Phangan. Den ser likadan ut och den låter likadant som en äkta Rolex, men du kan inte förvänta sig att visarna ska röra sig eller att armbandet inte ska rosta.

I *Killer Loop* är missilerna som fanns i *Wipeout* utbytta mot kulsprutor. De sexiga svävarna är utbytta mot fordon som ser ut att vara skapade med en gammal symaskin (fast om det vore så väl skulle väl ändå de runda hörnen varit tusan så mycket rundare!).

Det som räddar *Killer Loop* från total sågning är de *Rollcage*-likande upp-och-ner-partierna och de strategiska återuppladdningsmomenten. Men inget kan rädda spelet från att på alla punkter vara totalt undermåligt i jämförelse med det spel det så desperat vill vara. ■

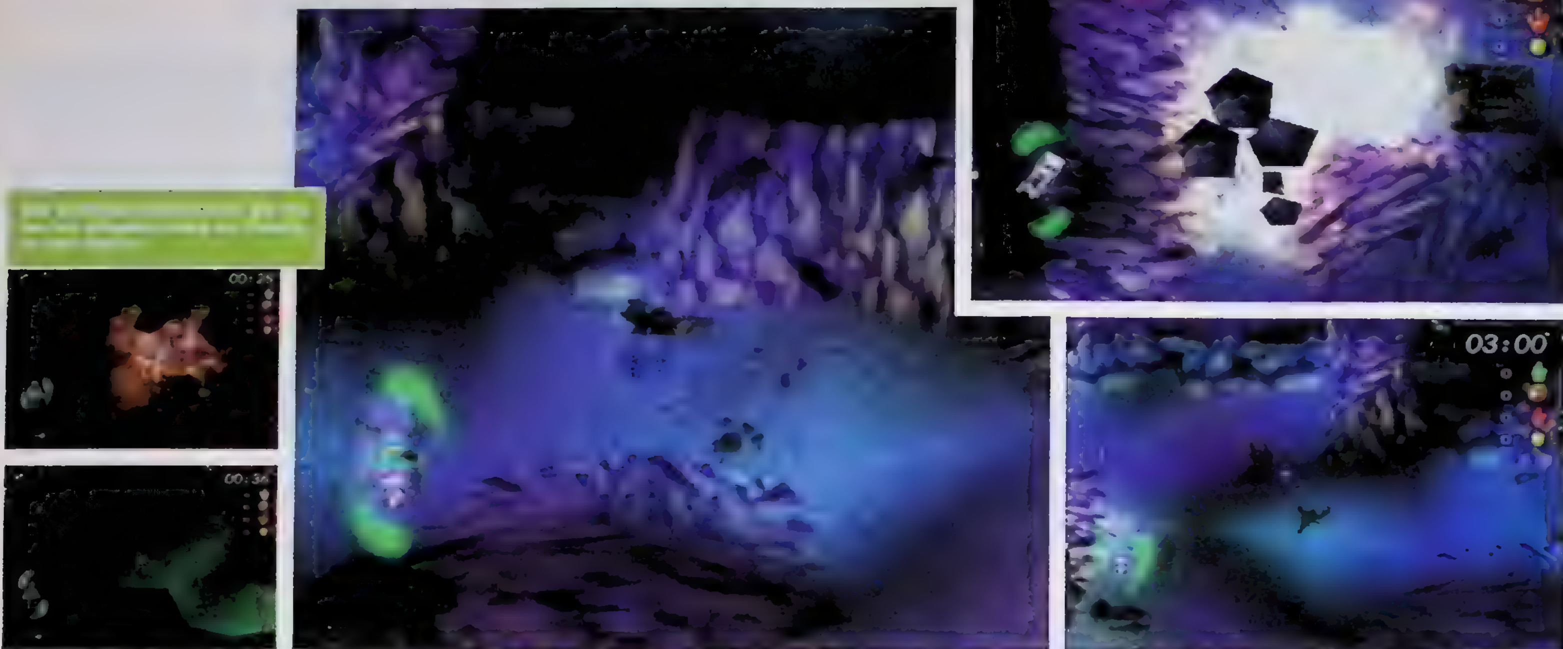
**Pete Wilton**

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Blinkande neon som aldrig riktigt strålar | 5 |
| SPELBARHET: | Glida på en magnetisk spade | 3 |
| LIVSLÄNGD: | Uthärdliga banor som man tröttnar på | 4 |

**TOTALT**
Originalitet är inte allt, men man borde väl åtminstone lägga till något till det ursprungliga receptet? Det gör inte *Killer Loop!* Precis som i nyinspelningen av *Psycho* slutar också det här med mord!

**4** AV 10



SOM STRAFF FÖR *LEGO RACERS* HAR LEGO-GUBBARNA SATTS ATT HUGGA I STEN...




# Lego Rock Raiders

## "Tålamod är inte något barn är kända för..."

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Lego Media |
| UTVECKLARE: | Data Design Interactive |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Barnspel |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1–2 |

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

C&C: RED ALERT

En klassiker. Sätter standarden för alla andra strategispel.

**Det är märkligt tillfredsställande att se små plastfigurer borra sig igenom tonvis av berg. Det slår i alla fall att se samma plastfigurer stickas av skorpioner eller plattas till av utomjordiska sniglar. De små legogubbarna är på jakt efter rikedomar, och de är väl förberedda med högteknologiska fordon, borrar, laservapen och dynamit.**

Tålamod är inte något barn är kända för, och då de utgör målgruppen för spelet är det oroväckande att spelet tar så lång tid på sig att värma upp. Överförenklade menyer varvas med långa uppladdningstider och skapar en enorm väntetid innan du släpps lös i grottorna på den främmande planeten. Och när du sedan väl börjat din upptäcktsresa, vänds frustrationen snabbt till besvikelse i stället.

Begivenheterna betraktas ur fågelperspektiv snett bakom din mesiga legogubbe – något som ger dig en känsla av att ha strålats in på någon nivå i *Command & Conquer*. Bergväggar kommer nog aldrig att vara någon särskilt upphetsande bakgrund, men när fiendens platt animerade nunor dessutom kilar omkring i springorna är du fullt ursäktad även om du mumlar något om att du "...tror ha sett nåt liknande 1985..." innan du somnar i soffan.

Men ett återbesök i spelvärldens barndom har sina fördelar också. Idén med att konvertera *Dig Dug* och *Bomberman*, eller rättare ramarna för dem – att hektiskt riva ner hinder – är kul. Men *Rock Raiders* är inte nog näring till din förstörelseshunger (även om du får gräva 3D-tunnlar) och det kompenseras inte av att man lagt till fordon och specialförmågor i röran. Spelet går ut på att borra sig i mål. Du kan bara borra i klippväggar och dem lokaliserar du med din radarutrusning. Fast allt som oftast är det mycket enklare att välja en legogubbe som kan vada längs vattenådrorna eller beställa en flygande farkost som kan zappa dig rätt över knepiga hinder. Att lägga sprängladdningar eller borra noggrant är helt enkelt inte nödvändigt.

En tunn möjlighet till strategi och möjligheten att tävla mot en polare lyfter spelet ur avgrundens allra djupaste hål. Men med ett roligare upplägg (till exempel där borrarna har begränsade energireserver och arméer av legogubbar travar runt i miljöerna) samt en bättre insyn i hur man bygger sina gubbar skulle ha gjort det här spelet avsevärt mer intressant. Nu blir betyget att *Lego Rock Raiders* inte ens lever upp till summan av dess delar.

**Pete Wilton**

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Murriga tunnlar och trögа effekter | 5 |
| SPELBARHET: | Jobbiga kontroller med vissa finesser | 6 |
| LIVSLÄNGD: | 2-spelarvarianten och farkostdesign underhåller | 5 |

TOTALT

En bunt listiga idéer som aldrig riktigt når ända fram. Yngre barn kommer uppskatta ihopsamlandet och de olika farkosterna, men det finns inte tillräckligt att göra här för en nyfiken unge.

**6** AV **10**

## EH-OH, TRUBBEL HOPAR SIG I TELETUBBYLANDET




# Teletubbies



Visst vet vi att det här vänder sig till småbarn, men ett normalt barn kommer spy på det här! Vi lovar!



### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | BBC Multimedia |
| UTVECKLARE: | BBC Multimedia |
| RELEASEDATUM: | Mars |
| GENRE: | Barnspel |
| DISTRIBUTÖR: | Uppgift saknas |
| ANTAL SPELARE: | 1 |

**Någonstans i Teletubbylandet klämtar klockan. Slutet är nära! För visst måste det här TV-spelet vara den sista penningalstrande dödsryckningen för Teletubbys? "Skynda, skynda! Vi måste få ut ett aktivitetspel för tvååringar! Grafiken kan vara fullständigt undermålig och Teletubbyarna kan stappla planlöst omkring tills en glasklump börja glöda. Vi kan till och med komma på några riktigt larviga aktiviteter som de kan ägna sig åt. Och, vafan, så slänger vi in en videosekvens med den där skrämmande babyn som gömmer sig i solen!"**

Hård kritik? Nej, *Teletubbies* är unikt på det sättet att det inte innehåller något spel alls – bara elva aktiviteter (det vill säga cirka 35 spänn/aktivitet) som man får se galningarna i sparkdräkt hålla på med. Aktiviteterna sträcker sig över musikaliska moln till... öhh... att jaga Noo Noo.

För samma pengar du får punga ut med för det här junket kan du köpa en hel hög Legobitar eller en teddybjörn som kan följa din unge ända in i vuxenlivet. *Teletubbies*, däremot, är varken djupt nog, snyggt nog eller ens tillräckligt roande för att vara värt en enda krona oberoende av målgrupp! Förr eller senare kommer det att komma ett barnspel som är riktigt bra med massor av uppfinningsrika inslag, saker att lära sig och underhållande aktiviteter. Men det är inte det här spelet! ■

**Dan Mayers**

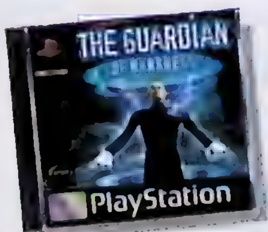
**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Luddiga, färgstarka kluttar mot grön bakgrund | 2 |
| SPELBARHET: | Det går inte att spela | 0 |
| LIVSLÄNGD: | 11 sekunder, en för varje aktivitet | 1 |

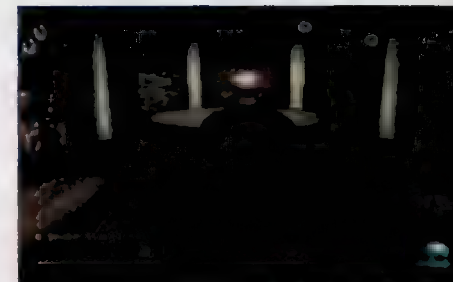
**TOTALT**
Man ska nog inte hålla andan och spänt förvänta sig att barnen ylar "Hurra, Hurra!" när man drar hem det här spelet. Det är troligare att reaktionen blir "Fan, morsan! Jag vill ha *Mortal Kombat 4* och inte den här smörjan."

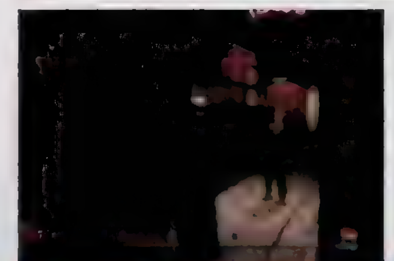
**1** AV 10

## DETTA SKRÄCKSPEL FRÅN CRYO ÄR VERKLIGEN HÅRRESANDE FRUKTANSVÄRT!




# The Guardian Of Darkness





Skräckslagen? Det kommer du att bli. Detta är ett hårresande dåligt även [illegible]

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Cryo |
| UTVECKLARE: | Cryo |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Skräck/Action |
| DISTRIBUTÖR: | IQ Media |
| ANTAL SPELARE: | 1 |

***The Guardian of Darkness* anses olämpligt för barn under femton, men det är den fruktansvärda bristen på spelbarhet som borde varit föremål för censur. Kanske skulle Cryo kunna följa Kubriks exempel från *A Clockwork Orange* och dra in sitt alster igen. Fast å andra sidan blev Kubrik mordhotad...**

Det här är genuint skräp! Förfärliga animationer, gräsligt styrsystem, ohanterliga trollformler, värdelösa kartor och patenterbart dåligt kameraarbete som tillsammans försöker underträffade tio uppdragen i spelet. De skiftande miljöerna är späckade med föremål du kan samla ihop och använda under resans gång, fast det mesta är meningslöst kludder som maskerats som interiörer som ska blockera din framfart.

Spöken anfaller dig och tar så mycket energi från dig att du får använda påföljande tjugo minuter till att trolla upp din energinivå med diverse formler innan du kan fortsätta. Hur sjutton det här spelet överhuvudtaget fick lämna ritbordet, för att inte tala om speltestarna, är ett mysterium. ■

**Chris Buxton**

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Hemsk. Dåliga animationer och gräsligt kameraarbete | 3 |
| SPELBARHET: | Allt för upprörande för att få finnas | 2 |
| LIVSLÄNGD: | Det tar ett tag innan du inser hur dåligt det är | 1 |

**TOTALT**
Det här spelet ska du till varje pris undvika. *The Guardian of Darkness* misslyckas på alla fronter. Spelkänslan är upprörande, grafiken förfärlig och kameraåkningarna i spelet förvärrar det hela!

**2** AV 10

[illegible]

ENDAST FÖR HARDCORE-FANS? *BEATMANIA* ÄR ÄNTLIGEN HÄR

# Beatmania

**” Det hoppas vilt mellan melodislinga, rytmsektion och under-**

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Konami |
| UTVECKLARE: | Konami |
| RELEASEDATUM: | Mars |
| GENRE: | Musik |
| DISTRIBUTOR: | Konami |
| ANTAL SPELARE: | 1–2 |




Så här ser den speciella handkontrollen ut. Säljs tillsammans med spelet för cirka 749 kronor.

**Förra året var Konami Japans mest framgångsrika speltutvecklare (9 174 690 spel sålda för att vara exakt), mycket tack vare att en massa japaner köpte Bemani-spel i massor – minneskrävande musikspel baserade på gitarrer, trummor och skivtallrikar.**

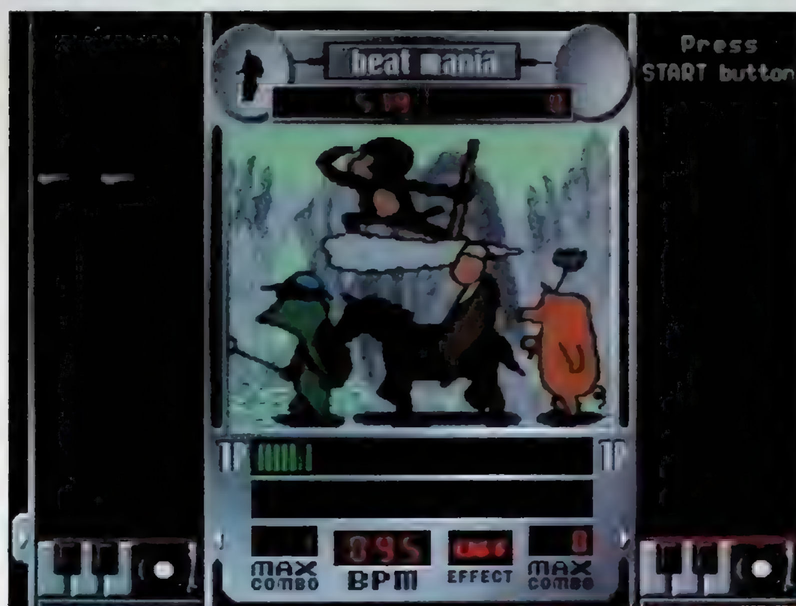
*Beatmania* gör sitt bästa för att överföra en DJ:s skickliga handlag till ett PlayStation-spel med hjälp av handkontrollen eller en skivtallriksliknande styrenhet (spelet säljs med denna specialenhet i Sverige – red). En rad små block åker nerför ett notsystem och din uppgift är att trycka på de knappar som motsvarar blocken, och på så sätt "mixa" en låt. Fast i själva verket är det ju bara en illusion av att man skapar musik – egentligen markerar man bara de noter vars knappar man trycker på.

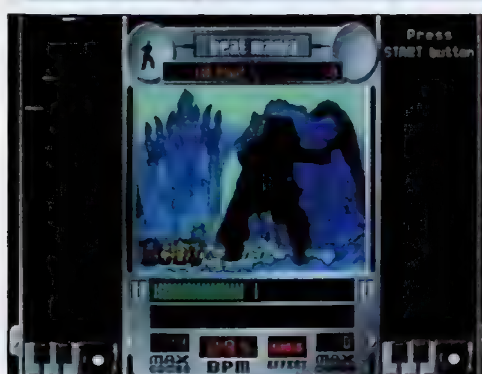
Så hur fungerar egentligen det här spelkonceptet? Tja, sådär. I denna europeiska version har Konami satsat på lite mer västerländsk musik. I övningsdelen hittar man i princip bara musik som är västerländsk: Molokos "Sing it Back", Les Rythmes Digitales "Jacques your body" och Skeewiffs "Shake what ya mama gave ya". De här låtarna funkar eftersom man känner igen dem, men det är ändå fruktansvärt svårt. När du senare kommer till de rena jazznivåerna blir spelet löjligt svårt. Även om du inte är begåvad med ett rytmiskt snille eller en korthajs fingerfärdighet så kommer du så småningom att få häng på det, men det kräver mycket träning. Men det är osannolikt att du kommer att lägga ner mycket tid på det, för *Beatmania* ger dig inte några riktigt bra anledningar att spela vidare.

Ett av de stora problemen är att du hela tiden måste börja om från början. Så fort blocken börjar röra sig snabbare så blir det riktigt kaotiskt och det hoppas vilt mellan melodislinga, rytmsektion och underliga scratch-ljud och du har inte mer än några mikrosekunder på dig att reagera. Gör du fel är det bara att börja om från början igen, och så håller det på tills du har lärt dig låten utantill. Låt oss vara uppriktiga – man orkar bara höra "Sing it back" ett begränsat antal gånger. Resten av låtarna är ommixade versioner av de japanska originalen, mixade av japanerna själva. Och även om låtmakarna kanske gett sig ut i Londons förorter för att snappa upp lite influenser så låter det ändå klart österländskt. Och med det menar vi att det är jobbigt att lyssna på.

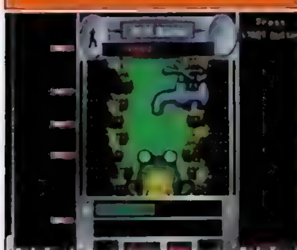
Faktum är att det är lättare att klara av spelet om volymen är helt nerdragen än om man blåser på för fullt, och det säger väl det mesta. Själva musiken är faktiskt snarast ett irritationsmoment, och detta blir väldigt tydligt på de svårare nivåerna. Samma sak är det med videorna, som med sina fladdrande animationer är trevliga för åskådarna att titta på, men bara distraherar den som spelar. Särskilt när det är en banan som säger att "Du är en dålig spelare!" eller en geisha som kräks våldsamt på grund av din katastrofala insats.

Tvåspelar-läget däremot är precis vad man förväntar sig av den här sortens party-lir. De båda spelarna måste trycka

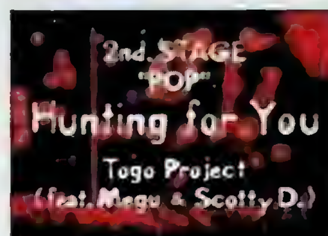



Äventyr från den kinesiska mytologin? Det är inte lätt att vara med på noterna när en apa, en gris och något som liknar en kinesisk transvestit distraherar dig hela tiden.





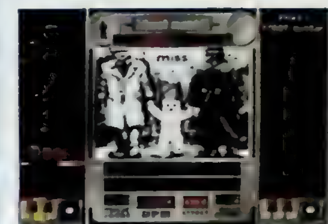




Cult-trance DJ:n Claudio Coccoluto slänger upp en låt. Tillsammans med Moloko och Skeewiff är det här låtar som du förväntas känna igen. Vänta bara tills du får höra några av de japanska jazz-elstren...

## HUR MAN...

## SPELAR EN SKALA



**Nyckeln till framgång i *Beatmania* är förmågan att hitta serier av noter, vilka utgör en skala.**



**Öva dig i att snabbt trycka dig igenom notsekvensen på tangentbordet. Prova sedan att köra sekvensen snabbt baklänges. Varje gång du sen ser den sekvensen kommer du att kunna reagera snabbare.**



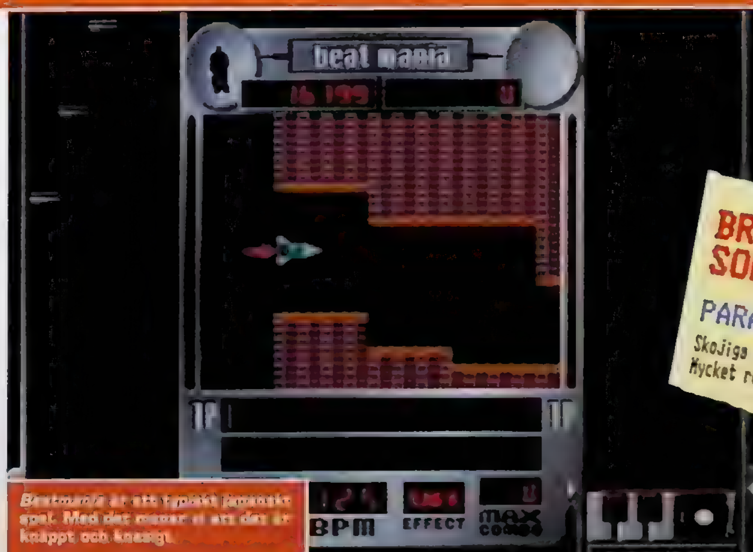

**Ett annat alternativ är att slumpmässigt trycka på alla knapparna så att du tillslut hittar rätt. Antagligen. Försök att hitta rätt igen om du kommer av dig – men på de senare nivåerna är det närmast omöjligt.**

## liga scratch-ljud"

på olika sekvenser – och om man lyckas så är det fullkomlig harmoni, men blir det fel så är resultatet en kakafonisk röra. Eftersom spelet levereras med den officiella Beatmania-kontrollen så slipper du i slita på din Dual Shock. Att sitta med en polare i soffan med "skivtallriken" i knät är faktiskt riktigt roligt, men om du inte övar lika mycket som en riktig musiker så kommer du aldrig att komma särskilt långt. Särskilt om du har tagit en öl eller två...

*Beatmania* kommer aldrig att sälja i en miljon exemplar, vilket är synd eftersom det innebär att chansen att andra Bemani-titlar som *Dance Dance Revolution* dyker upp minskar avsevärt. Tills den dagen kommer får vi hålla till godo med det här. ■

**Dan Mayers**




*Beatmania* är ett typiskt japanskt spel. Med det menar vi att det är knäppt och knasigt.

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

PARAPPA THE RAPPER

Skojiga rytmiklektioner med en rappande hund. Mycket roligare än det låter.

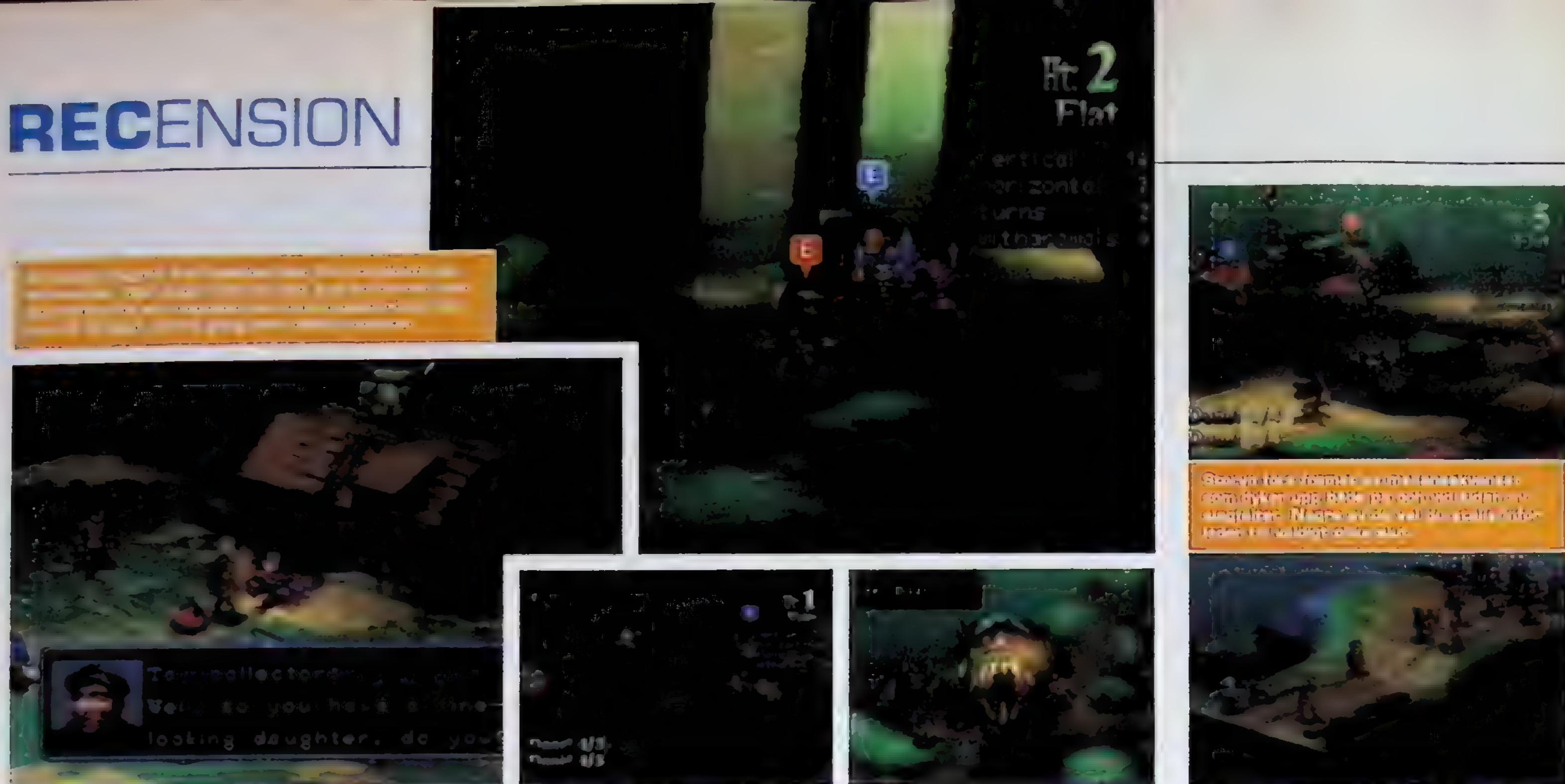
Svenska PlayStation Magasinet BETYG

| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIK: | Ganska begränsad – videorna ser okej ut, men är distraherande | 6 |
| ■ SPELBARHET: | Fängslande en stund, men sedan sätter frustrationen in | 6 |
| ■ LIVSLÄNGD: | De senare nivåerna är så svåra att man knappast behöver bry sig | 6 |

■ TOTALT

*Beatmania* kommer endast tilltala en liten skara fanatiker, vilket är synd. Men även för dem blir det långtråkigt efter ett tag. Möjligtvis något för DJ-wannabes, men då kanske du ska satsa dina slantar på annan utrustning i stället.

**6** AV 10




## VÄND BLAD, SPORTFANTASTER. DET FINNS INGET FÖR ER HÄR.




# Vandal Hearts II

> ”Det ursprungliga stridssystemet har förändrats så mycket att

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Konami |
| UTVECKLARE: | KCET |
| RELEASEDATUM: | Mars |
| GENRE: | Strategi/RPG |
| DISTRIBUTÖR: | Konami |
| ANTAL SPELARE: | 1 |

**Har du någonsin blivit fascinerad av ett stort, detaljerat 3D-diorama? Ni vet ett sånt här landskap man ställer ut små fantasy-figurer på? Här har ni motsvarigheten i spelvärlden.**

*Vandal Hearts II* är den där underliga sortens spel som kallas strategi-RPG. Du ska ledsaga en grupp karaktärer genom en serie slag som knyts ihop av en story. Till skillnad från exempelvis *Command & Conquer*, där storyn så att säga hängs på efteråt, så dyker det upp mellansekvenser mitt i striderna i Vandal Hearts II, vilket för historien framåt. På vägen rekryterar du nya soldater, skaffar dig erfarenhet, besöker städer, uppgraderar din utrustning, pratar med andra personer och fattar andra beslut som påverkar utgången.

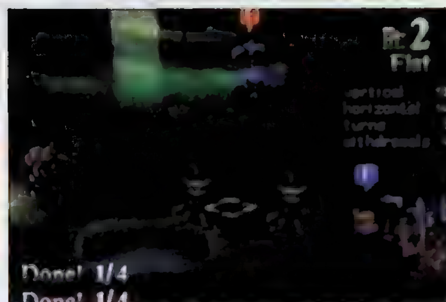
Precis som med många andra uppföljare blir man inte särskilt överraskad. Grafiken har knappast rörts och 2D-gubbarna på 3D-bakgrunden ser numera lite föråldrade ut. Karaktärernas utseende kommer inte heller att göra alla glada, även om det är ganska trevligt att se hur de förändras när utrustningen byts ut. Modigt nog så har det ursprungliga stridssystemet förändrats så mycket att det nästan är ett helt nytt spel. Och det har inte gjort saken sämre.

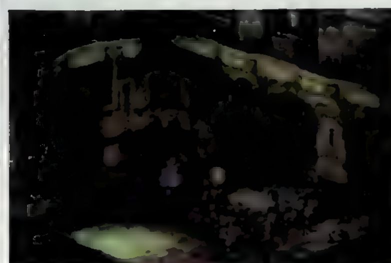
Själva striderna är sig ganska lika, med ungefär samma balans mellan förflyttning och stridande, vilket påminner en om gamla spel som *X-Com* och *Shining Force*. Men de ursprungliga karaktärsklasserna har nu tagits bort helt, och spelet fokuserar nu mer på utrustningen. Även om vissa karaktärer kan vara smartare eller starkare än andra, och därför mer lämpade för vissa roller, så är det upp till dig att ge dem vilka uppgifter du vill. Du kan exempelvis utrusta dina bågskyttar med trollstavar för att öka deras magiska förmåga. Eller ge alla varsin sköld och varsitt svärd så är de redo för närstrid. Visst drar detta ner de personliga dragen hos de olika karaktärerna som var så framträdande i ettan, men å andra sidan är flexibiliteten så mycket större nu.

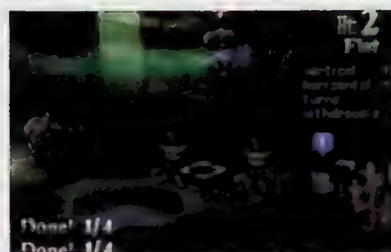
Japanska utvecklare är väldigt förtjusta att ge sina koncept pseudo-vetenskapliga i namn, och här introducerar de något som kallas för ”Dual Turn Battle”. I stället för att flytta alla dina hjältar och sedan låta datorn göra samma sak, så ger båda sidor order samtidigt till sina enheter och sedan visas utgången automatiskt. Detta har provats tidigare utan större framgång, men här fungerar det faktiskt. Eftersom du vet att datorn kommer att försöka attackera dina svagaste enheter först, och dessutom försöka anfalla uppifrån, så ligger mycket av nöjet i att utnyttja den intelligens man nu besitter och försöka lista ut vad din motståndare ska hitta på. Och till skillnad från många spel som konverterats från PC, så har gränssnittet under striderna gjorts med en handkontroll i åtanke.

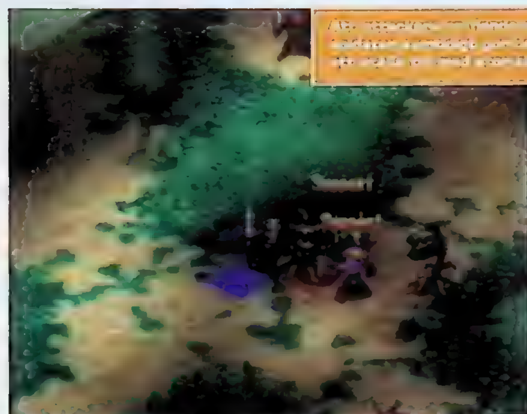
Både färdigheter och trollformler får man från vapen, och det är häri som den verkliga taktiken ligger. Varje sak har någon sorts specialfunktion som hör till den – det kan vara allt från att låsa upp skattkistor och bota förgiftningar till att kalla på demoner som ska göra livet surt för dina motståndare. Att använda saken i fråga ger färdighetspoäng som behövs för att aktivera funktionen, och så små-










## ”det nästan är ett helt nytt spel”

ningom kan tekniken överföras till ett annat vapen. Det finns så mycket att göra, så många trick och trollformler att prova att det slutar med att du spelar några nivåer flera gånger bara för att testa alla möjligheter.

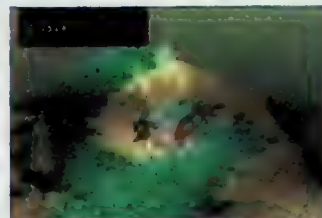
Till och med storyn går ett steg längre än de vanliga tomtar & troll-historierna. Vi nöjer oss med att berätta att storyn handlar om svek och politisk maktkamp på högsta nivå – en story som kan få den mest härdade att gråna.

Detta är inte något revolutionerande spel, inte på något sätt, och den tid det tar att hantera sina karaktärer och pyssla med annat vid sidan av själva stridandet gör det knappast till något spel för actionfantasterna. Men om du gillar att sätta på dig tänkarmössan då och då, så är det dags att ta fram plånboken. ■

**Zy Nicholson**



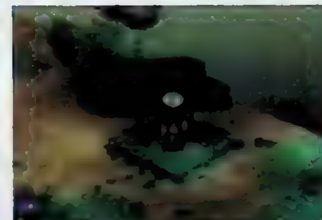

### HUR MAN...
## HITTAR DE GÖMDA GODSAKERNA



De ser inte ut att vara mycket att ha, men köp Bowie- och antennknivarna i den första affären. Uppgradera sedan Unlock/Searchmark-funktionen. Ge båda till en Prospector-enhet eller till en sköld-hand på en annan enhet.



Leta på stora kartan efter konstiga rutor – ovanliga markeringar, en tom plätt – och flytta din skattletare till en sådan ruta och avsluta rundan där.



Om du har hittat en gömd skatt så kommer din Searchmark-funktion automatiskt att hitta den. Skicka ut flygande enheter för att nå öar och trädtoppar. Pickaxe- och Maracas-enheter (som man kan hitta i Barmbergen) kan användas för att göra trappor.

### BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

**VANDAL HEARTS**

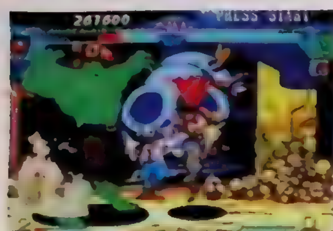
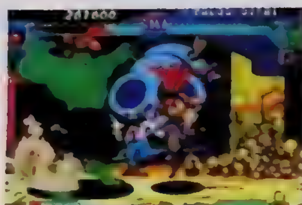
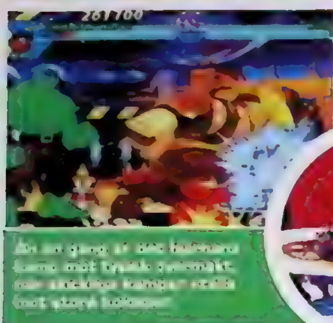
Det första spelet är fortfarande mycket spelbart och tillräckligt annorlunda för att prova på.

**Svenska PlayStation Magasinet BETYG**

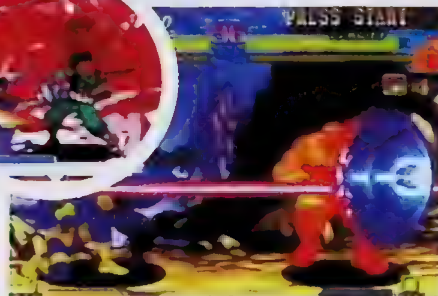
| | | |
|---|---|---|
| ■ GRAFIK: | Halvtaskig 3D-grafik och fula karaktärer. Gammal men funktionell | 5 |
| ■ SPELBARHET: | Många trick och taktiker att prova, många sätt att strida på | 8 |
| ■ LIVSLÄNGD: | Över 50 nivåer, som är värda att spela åtminstone två gånger | 8 |

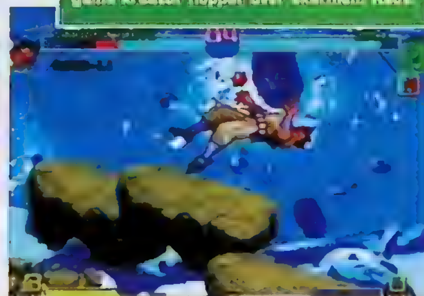
■ TOTALT
Ett bra strategispel utan någon som helst utfyllnad. *Vandal Hearts II* är något så ovanligt som ett konsol-strategispel som faktiskt funkar. Du kan räkna med många timmars RPG-kryddad underhållning.

**8** AV 10

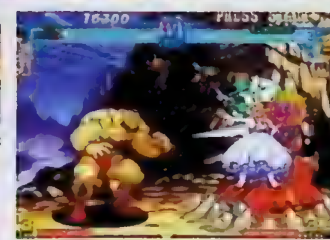
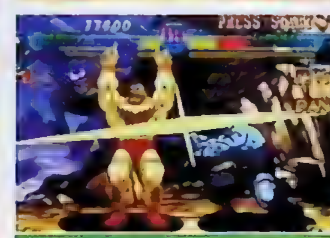





[illegible]





Nybörjare kommer att bli stumma av de visuella effekter som ackompanjerar de coolaste specialattackerna. Skärmen blinkar, stenbumlingar faller från ovan och galna kreatur hoppar över skärmen. Kaos.

Zangief slåss mot två blåa gubbar. Det är hektiskt värre i senaste *Street Fighter*-spelet.

I CAPCOMS SENASTE LIR ÄR DET SUPERHJÄLTAR MOT KLASSISKA SPELHJÄLTAR SOM GÄLLER




# Marvel vs Capcom

**”Det här är helt klart det snyggaste Marvel-spelet hittills...”**

### FAKTARUTA

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Virgin |
| UTVECKLARE: | Capcom |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Fighting |
| DISTRIBUTÖR: | Bonnier Multimedia |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**STREET FIGHTER ALPHA 3**

Strunta i att det bara är 2D-grafik och låt dig istället förföras av den intensiva spelglöden.

**Den dagen Ragnarök inträffar så kommer kampen antagligen inte att utspelas i Jerusalem. Troligare är att den utspelas i en spelhall i Tokyo i *Street Fighter 15 EX Alpha Championship Edition*.**

*Marvel vs Capcom* är det femte spelet i serien som bygger på serietidningsfigurerna, och den tredje vs-titeln. Det finns 15 karaktärer att välja bland och, hör och häpna, ingen av dem är värdelös. Marvel-uppställningen känner vi igen från tidigare – Hulken med sina stenbumlingar och markattacker, Wolverine med sina virvlande knivblad och War Machine med sin otroligt fräcka laserkanon – och de är alla skojiga att spela.

Laget från Capcom är dock den riktiga behållningen – särskilt för dem som varit med förr. De gamla arkadhjältarna Strider Hiryu och Megaman är utmärkta – den förra har några enkla moves som är som gjorda för nybörjaren (tack vare den praktiska pistolen) och den senare använder sin stora robotkatt för att tackla motståndaren. Det finns också några mer kända ansikten som dyker upp som ”Special Heroes” (mer om detta senare), och självklart finns också några veteraner från *Street Fighter* med – Ryu, Chun Li, Zangief och så vidare – vilka alla erbjuder ett lite mer sansat, mera komplext rörelseschema för att balansera Marvel-figurernas pyroteknik.

Det här är helt klart det snyggaste Marvel-spelet hittills och också det mest kompletta när det gäller valmöjligheter. Med den nya ”Special Hero”-funktionen kan du välja en av 20 extra karaktärer som hoppar in på din sida i krislägen (ett strålande litet tillägg) och den gamla Tag Team-funktionen har livats upp genom att du kan spela med två karaktärer samtidigt! Det betyder ytterligare galenskap i ett spel som redan är blixtrande snabbt. Som tur är fungerar galenskapen på PlayStation. Det går visserligen lite segt på sina ställen, och vissa delar av arkadspelet har skalats ner eller tagits bort helt och hållet. Men man kan knappast förvänta sig något annat när ett nytt arkadspel konverteras till en sex år gammal konsol. Slutligen – om du är en nybörjare som vill bli långsamt introducerad till den mörka beat 'em up-världen så är det nog bättre om du försöker hitta *Street Fighter Alpha 3*. Men om du älskar när skärmen blinkar, stenar ramlar från ovan och galna leoparder rusar över skärmen, så är det bara att satsa slantarna på *Marvel vs Capcom*. Det är ett fighting-spel av hög klass. ■

**Keith Stuart**

**SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Stor och snygg | 7 |
| SPELBARHET: | Lika invecklat som en roman av Tolstoj | 8 |
| LIVSLÄNGD: | Det finns mycket att lära | 7 |

**TOTALT**
*Marvel vs Capcom* är ett komplicerat spel som vid första anblicken bara verkar innehålla hjärndött knapptryckande. De gamla rävarna kommer att älska spelets djup, men nybörjarna kan få problem med de massiva explosionerna.

**7** AV 10

När du tävlar mot andra åkare kan du slåss till höger och vänster för att få dem att ramla. Det är till och med en nödvändighet om du vill vinna.

JULAFTON FÖR ALLA SNOWBOARDÄLSKARE




# Cool Boarders 4

**”Specialbanorna ... gör att spelet blir lite extra kul”**

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCEE |
| UTVECKLARE: | 989 Studios |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Snowboard |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1–4 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**MTV SNOWBOARDING**
Hyfsat snowboardspel om du saknar på sådana.

**Jag måste erkänna att jag är måttligt förtjust i snowboard i verkliga livet. Då är det inte så illa av *Cool Boarders 4* att vara så underhållande, även om lite nytänkande hade varit på plats.**

Till en början har du ett berg att åka ner för. Skapa din egen karaktär (roligt!) eller välj ett proffs, välj en bräda och välj någon av de fem grenarna.

I downhill tävlar du mot tre andra åkare i att ta dig ner snabbast. Det är bra om man undviker att krocka med alla träd och stenar som någon slängt ut i pisten.

Slope style är en rätt rolig tävlingsform där du ska göra så mycket tricks som möjligt på vägen ned. Till din hjälp har du massor av hopp, räcken att grinda på och annat skoj.

Half-pipe vet nog de flesta vad det är. Big air är en spektakulär gren, där du har ett par jättelika hopp där du ska utföra så bra tricks som möjligt.

Slutligen har vi då CBX, som är en slags downhill fast med storslalom-portar. Här går det snabbt, så det gäller att vara alert!

De fem olika grenarna är verkligen varierande, och alla hittar nog sin egen favorit. Själv gillar jag slope style bäst. Alltid finns det något nytt att testa på de brokiga banorna i den grenen.

Men detta är inte allt. Om du slår AI-motståndarna i alla grenar på högsta svårighetsgraden så öppnas en specialbana samt ett helt nytt berg att åka på. Specialbanorna är det som gör att spelet blir lite extra kul. De är nämligen både roliga och spännande.

Den första specialbanan, till exempel, fungerar som en vanlig downhill där du kör ensam. Med den lilla skillnaden att det överallt finns djup lössnö som du försvinner i om du kör ut på. Det är en jätteutmaning att ta sig i mål utan att "drunkna" och det är väldigt kul att prova.

Den andra specialbanan består av en lång backe med portar som du måste hoppa igenom för att klara. Vissa portar behöver du bara hoppa genom, men andra måste du hoppa genom samtidigt som du gör ett trick. Du får inte missa en enda port om du vill vinna banan och komma till nästa berg. Klart kul och udda!

Med fler roliga specialbanor skulle det här ha blivit ett toppenspel. Som det är hamnar det i kategorin "småtrevligt".

Mest irriterande i spelet är att man bara behöver åka i närheten av ett träd för att man ska krocka med det. Annars finns det inte mycket att klaga på. ■

**Tommy Rydling**

**SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Inte särskilt snygg. Lila snö? | 7 |
| SPELBARHET: | Specialbanorna räddar ett trist upplägg | 7 |
| LIVSLÄNGD: | Blir roligare med lite ansträngning | 8 |

**TOTALT**
Har man övriga spel i *Cool Boarders*-serien ser jag inte varför man skulle köpa fyran. Ja, förutom för de riktigt roliga bonusbanorna då. Med fler sådana hade det här blivit riktigt bra. Nu är det bara småmysigt.

**7** AV 10




Cloud Strife och Tifa Lockhart går loss på varandra på ett hustak. Kommer hans bautasvärd räcka till, eller kommer bruden göra paté av honom?




The Battle Runner är ett av minispelen. Du kutar längs tre olika banor och samlar på dig föremål att banka din medtävlare med.

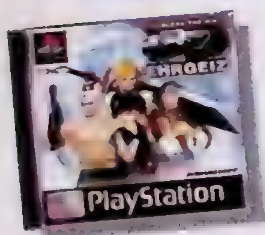





Slaktar-äventyraren och arkeologen Koji Masuda kivas med en bitsk kista bland ruinerna.



*FINAL FANTASY* GER SIG IN I RINGEN OCH FÅR SIG EN FET BLÅTIRA




# Ehrgeiz: God Bless the Ring

## "...i jämförelse med *Final Fantasy* är det ... en sorglig historia"

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCEE |
| UTVECKLARE: | Dream Factory |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | RPG/Action |
| DISTRIBUTÖR: | Egmont |
| ANTAL SPELARE: | 1-2 |

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN
BUSHIDO BLADE
Ett riktigt svärdsfäktningsspel - lysande!

**För att vara ett så komplext och dynamiskt spel är det inte särskilt medryckande – det lämnar dig lika oberörd som en Ulf Lundell-konsert.**

**SCEE skryter med att spelet är ett fighting-spel och ett RPG. Dessutom finns det fyra minispel i det, fast eftersom man inte fokuserat tillräckligt på huvudspelet blir resultatet magplask i alla fall.**

De många olika trådarna i den här väven ger intrycket av ett spännande och varierat spel. Snart visar de sig dock alla vara villospår som leder dig rakt in i irritationens och tristessens ödemarker. Det är verkligen synd, för på många punkter är spelet mycket bra. En del av rollfigurerna, till exempel Cloud Strife, Tifa Lockhart och Sepiroth är hämtade direkt från *Final Fantasy*. Det här stinker, i likhet med besvikelsen *Star Wars: Masters of Teräs Käsi*, lång väg av pinsamma gästroller. Arenan där fighterna äger rum är det annars inget fel på, med dess många plan och 360-graders kameraåkningar. Men anfallen är allt för snabba och dödliga medan pareringarna är tröga och klumpiga. Styrsystemet vänder sig till den som gillar att ursinnigt hamra på knapparna, och det är liten mening med att lära sig några specialrörelser eller bygga upp någon skicklighet. Kamerans perspektiv över arenan är dessutom för utzoomat, så rollfigurerna ser små och ynkliga ut. Man kan inte ens roa sig med att knuffa ut motståndaren i intet; det går nämligen inte att kasta ut någon ur ringen.

Quest-spelet har hypats som ett fullfjädrat RPG. Visst det har ett inventaresystem och ett magisystem, men i jämförelse med *Final Fantasy* är det hela en sorglig historia. Det kanske låter roligt att klättra ner i en krypta på jakt efter nyckeln till evigt liv, men så snart man inser att man befinner sig i en labyrint med spikraka korridorer där man får bråka med ondskefulla champinjoner och diaboliskt grymma skattkistor, slutar man snart att le.

Squaresoft har visat att de kan skapa ohyggligt bra fightingtitlar när de koncentrerar sig. Ta bara *Bushido Blade*-serien. Om de skulle lägga alla extragrejer åt sidan och i stället fokuserade på att göra miljöerna mer interaktiva och tekniken mer tillfredsställande kunde de med all säkerhet kunnat skapa ett spel som karaktärerna från *Final Fantasy* skulle bråka om att få vara med i. I nuläget försöker de bara glömma att de ställde upp. ■

**Steve Brown**

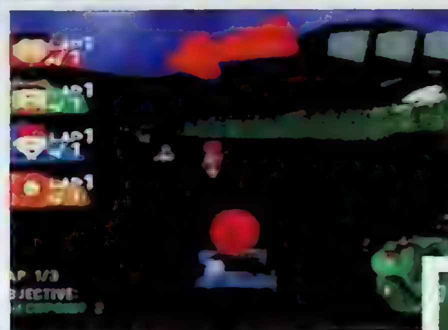
Svenska PlayStation Magasinet **BETYG**

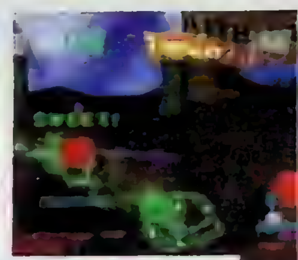
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Ganska snyggt, men bitvis litet smått | 5 |
| SPELBARHET: | Kvantitet över kvalitet-problemet är påtagligt | 3 |
| LIVSLÄNGD: | Många olika, men kortlivade spel | 4 |

**TOTALT**
Om denna usla hybrid tilltalar någon skulle det möjligtvis vara de allra mest insnöade *Final Fantasy*-fansen som måste ha allt med sina hjältar. För oss övriga finns det massor av andra bättre spel på hyllorna.

**5** AV 10







Du kan välja mellan många olika kända ansikten från *South Park* att köra omkring med.

SKIT ÄR SKIT, OM ÄN I SNYGG FÖRPACKNING




# South Park Rally

**”Det är också mycket lätt att köra vilse...”**

**FAKTARUTA**

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Acclaim |
| UTVECKLARE: | Tantalus |
| RELEASEDATUM: | Ute nu |
| GENRE: | Racing |
| DISTRIBUTÖR: | Bonnier Multimedia |
| ANTAL SPELARE: | 1–4 |

**BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN**

**CRASH TEAM RACING**

Ett gokart-spel som verkligen är välgjort, till skillnad från vissa andra.

**Jag gillar verkligen *South Park*. Både serien och den fabulösa långfilmen. Men det betyder inte att jag ska behöva dras med såna här skräpspel. För oavsett hur man ser på saken är *South Park Rally* något som borde skickas direkt från distributören ut till någon soptipp i skogen.**

Två *South Park*-spel har kommit hittills. Det här är det tredje. Alla suger stenhårt. Det är i princip allt du behöver veta. Vill du ha en mer tydlig klargöring av varför så kan du läsa vidare.

Grafiken i *South Park Rally* är halvdassig. Och då menar jag inte att figurerna är platta, för det ska de ju vara om det är *South Park*. Nej, den är grynig och murrig och lågupplöst, helt enkelt.

Sen har vi det här med ljudet. Mycket av spelets påstådda charm ligger i de många ljudeffekter och dialoger som man hämtat från TV-serien. Nu är det bara så att ljudkvalitén på sagda effekter och tal är minst sagt dålig. Det låter för tusan som att man tagit ljuden direkt från Nintendo 64! När man kör ett lopp kan man höra diverse svordomar och pruttljud och annat från de olika förarna. Likadant är det i menyerna.

Och nu har vi ändå inte kommit till själva spelbarheten. Den är, som du kanske kan gissa vid det här laget, inget vidare. Du kör små lådbilsliknande bilar i olika tävlingar. Tävlingarna är konstigt nog varierande och verkar roliga i teorin. I praktiken märker man hur illa bilarna ligger på vägen och hur simpel hela körkänslan är. Det är också mycket lätt att köra vilse på banorna, eftersom grafiken är så otydlig. Det är ett problem man får dras med tills man lärt sig banorna utantill. Och den otydliga kartan som visas längst ned på skärmen är för otydlig för att vara till någon hjälp.

Med tanke på att vi kan välja mellan *Crash Team Racing* och *Speed Freaks* är det kanske ingen bra idé att släppa ett så här mediokert spel och hoppas att det ska gå vägen. Visst, pruttarna och analskämten från *South Park* finns här, men dem upplever man liksom bäst i TV-serien. Vill man däremot ha ett bra racingspel ska man leta efter något helt annat.

En del vill få det till att vi recensenter ogillar *South Park* i stort. Som om det vore anledningen till att vi sågar alla *South Park*-spel. Sanningen är en helt annan: de är skitspel, helt enkelt, trots att de bygger på en rolig TV-serie. Ingen recensent med självkänsla kan påstå något annat. ■

**Tommy Rydling**

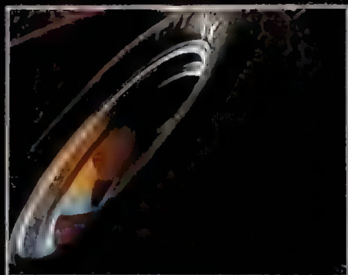
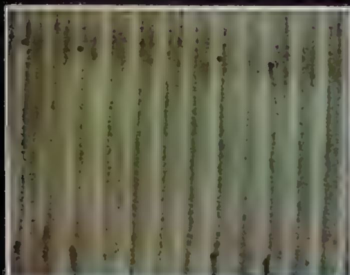
**SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG**

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIK: | Platt grafik; platt fall | 6 |
| SPELBARHET: | Simpelt men ändå förvirrande | 6 |
| LIVSLÄNGD: | Det finns många banor, men man orkar inte spela länge | 5 |

**TOTALT**

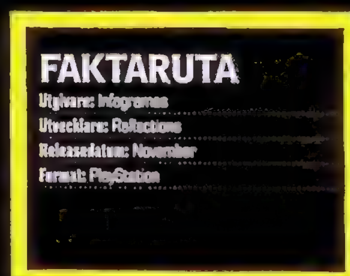
Vissa av vapnen man kan använda i loppen roar för stunden, men bara för att man så gärna vill bli road av sin favorit-serie. Men man tvingas snart inse faktum: det här spelet suger.

**5** AV 10







**FAKTARUTA**

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Reflections
Releasedatum: November
Format: PlayStation






















Text: Pete Wilton Foto: Martin Burton

# SKURKJAKT I RIO







**RYKTET SÄGER ATT TANNER ÄR TILLBAKA, OCH INGEN KUNDE BLI GLADARE ÄN VI. HAN DÖK UPP I DET NYSKAPANDE BILSPELET *DRIVER* OCH ÄNDA SEDAN DESS HAR VI LÄNGTAT EFTER MER. OCH NU KAN VI BERÄTTA ATT *DRIVER 2* VERKLIGEN ÄR PÅ VÄG!**

**Vi hade kommit överens med vår kontaktperson att träffas på ett hemligt ställe nära Newcastle. På vägen dit blev vi dock lite ängsliga. Trots allt har *Driver* sålt bättre än både *Final Fantasy VII* och *Metal Gear Solid*. Spelet har vunnit flera utmärkelser och har ännu inte blivit Platinum, eftersom det nyligen hamnade på topplistorna igen, till fullt pris. Hur skulle utvecklarna Reflections kunna överträffa det? Hur i hela friden ska de kunna göra *Driver 2* bättre?**

– När vi satte oss ner för att göra *Driver 2* så bestämde vi oss för att göra en uppföljare som inte bara innehöll lite nya städer, berättar Martin Edmonson, VD på Reflections, för oss. Han jämför med två tidigare spel.

– *Destruction Derby* och *Destruction Derby 2* var två väldigt olika spel – ny spelmotor, ny grafik. Vi vill ge folk en anledning att vilja ha båda spelen.

Kanske var det för att vi blev inlåsta i bakluckan på bilen på väg till vår mötesplats (av säkerhetsskäl), men vid det här laget började vi känna oss lite yra i huvudet. Men att bara lägga till nya städer skulle räcka långt, Martin! Vi begär inte hela världen serverad på ett silverfat. Allvarligt.

– En sak som vi kunde ha gjort var att helt enkelt plocka fyra nya amerikanska städer. När vi började med *Driver 2* funderade vi på New Orleans, Washington, Philadelphia och Seattle. Men ur europeisk synvinkel kunde man nog bara känna sig riktigt hemma i San Francisco och New York, tack vare filmerna som vi baserade spelet på, funderar Martin.



Vi skuggade Tanner ända till mötesplatsen, men höll hela tiden avståndet.



Reflections valde istället städer som erbjuder en "blandning." Ta Las Vegas till exempel.

– Vi var lite oroliga i början, eftersom man lätt tänker sig att Vegas bara består av The Strip. Men när man åker dit i verkligheten och ser sig omkring så finns det en stor stadskärna, bostadsområden och så The Strip så klart. Du kan också köra ut i öknen, genom spökstäder och kaktusar.

Chicago fick också godkänt tack vare Blues Brothers och French Connection. De andra två städerna är dock av mer tropisk karaktär.

– Havanna på Kuba är ett uppenbart val när det gäller kriminalitet – det finns ju exempelvis massor av människor som försöker fly från landet. Rio de Janeiro är ▶



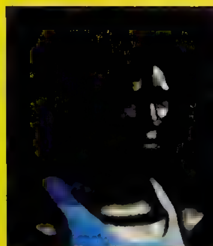
Martin (till vänster) och Gareth (till höger), de två filmnördarna som är skyldiga till *Driver 2*.

## *DRIVER 2:* DE NYA KARAKTÄRERNA
# PAR I BROTT

Tack vare de förbättrade mellansekvenserna, med läppsynkat tal, så kliver karaktärerna fram ur skuggorna och hela storyn glöder av personligheter. Den här gången har Tanner till och med en partner – Tobias Jones.

– Han ger information till Tanner och hjälper honom i största allmänhet, förklarar Martin. I vissa uppdrag är han med, i andra inte. Det är skönt att veta att någon ser efter Tanner när han måste ha att göra med hårda pojkar som Solomon Caine.

– Han är en ganska hård typ. Han har ett linne på sig och över det en kostym, sen är han flintskallig och har ett skägg liknande det som Samuel L Jackson har i *Jackie Brown!* ■




**Detaljrikedomen är mycket större när det gäller personligheterna i *Driver 2*.**


Martin (till höger) och Gareth diskuterar hur de ska göra för att hamna på PlayStation-magasinets omslag.


Det kanske inte ser mycket ut för världen just nu, men så småningom kommer den här modellen att bli en skolbuss. Hoppas det går fort, för vi vill köra nu!

## "Havanna på Kuba är ett uppenbart val när det gäller kriminalitet – det finns ju exempelvis massor av människor som försöker fly från landet."

en visuellt sett mycket intressant stad, och har också mycket att göra med kriminalitet – det är en våldsam stad, och vi ville göra *Driver 2* till en hårdare, lite smutsigare upplevelse än *Driver*.

Att ha med Rios slingrande gator eller Kubas smala bakgator verkar kanske inte vara någon större skillnad mot förut, men Reflections önskan är, som Martin uttrycker det, att "göra miljön och spelet mer realistiskt, samt att göra spelet mer öppet", och detta har lett till stora förändringar i spelets struktur. Martin förklarar:

– En sak som skiljer sig rent fysiskt när det gäller städerna i *Driver 2* är vägarna. Alla kurvor i *Driver* är 90 grader. Du hade nord, syd, öst och väst. Det är bekvämt eftersom många städer ser ut på det sättet, men alla ser inte ut så. I uppföljaren var en av de främsta prioriteringarna att kurvorna skulle vara mer realistiska.

Det var inte förrän vi fick en exklusiv

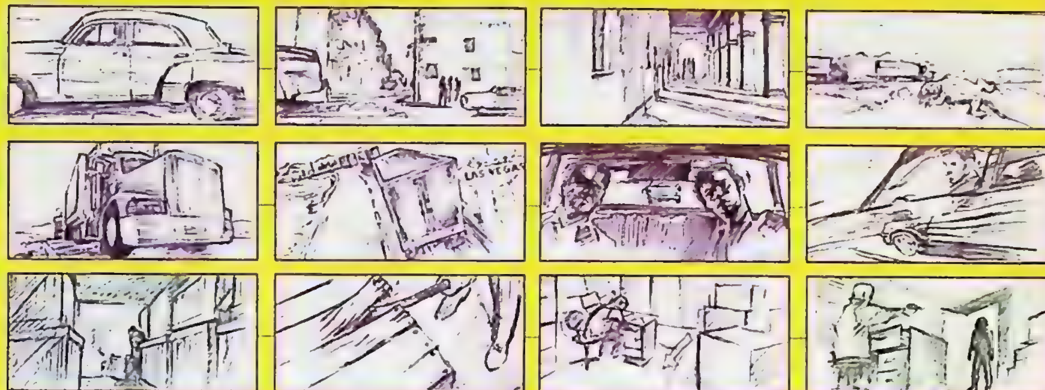


**Nu kör vi! Exklusiva skärmdumpar från Rio i *Driver 2*. Tänk dig nu bara en bil på gatan också...**


Firman: Reflections utvecklare tar med oss på en aktur.

## *DRIVER 2:* DEN NYA STORYN
# TANNER UNDERCOVER IGEN

*Driver 2* utspelar sig några år efter ettan. Tanner, undercover-polisen du spelade i ettan, går fortfarande balansgången mellan laglydighet och maffia-chaufför. Martin Edmonson avslöjade att "storyn handlar om ett gäng maffia-ledare. Solomon Caine är boss i USA och han har en rival i Brasilien som heter Alvaro Vasquez. Storyn handlar om rivaliteten mellan dessa båda – och det blir ganska otrevligt. Ditt jobb är att se till att det inte utbryter något regelrätt gangsterkrig."



tjuvtitt på *Driver 2* i rörelse som vi förstod vilken skillnad dessa kurvor innebar. I en tidig demo så kör en bil mot en bro. I det första *Driver* var dessa övergångar bara dekoration, men i *Driver 2* finns det riktiga små avtagsvägar till höger och vänster. Martin förklarar hur flytet i trafiken kommer att förändras vid dessa slingrande ramper. Bilar kommer att bilda köer, byta fil, åka upp på motorvägen eller ta en avtagsväg. Bara att hitta rätt avfart kan bli en utmaning, för att inte tala om hur svårt det blir i hög hastighet och med massa trafik på vägen, och med polisen efter dig! En sak som Martin säger är unik för *Driver 2* är att du kommer att kunna skaka av dig dina förföljare genom av svänga av motorvägen och sedan – precis som i filmerna – skratta åt dina förföljare när de susar förbi på vägen precis nedanför dig.

I de amerikanska städerna (Chicago och Las Vegas) flyger bilarna ganska friskt, men i Havanna och Rio håller de sig mer på marken.

– Det krävs mycket större skicklighet i kurvorna numera, säger Martin och nämner spelets svepande kurvor och hårnålar i samma anda som *Colin McRae Rallys* ruskiga off-road-kurvor. Han tar med oss på en tur i ett av Rios bostadsområden. Även om en hel del bakgrundsgrafik såsom himlen saknas, så är körkänslan i prototypen mycket imponerande. Vi tar en lång högerkurva med vår löjligt tunga Cadillac, så du kan tänka dig att det kränger ordentligt.

När vi ser den enkla prototypen susa fram genom färgglada hus i Rio så börjar vi fundera på bilarna i *Driver 2* och hur de kommer att kännas.

– Själva fysikmodellen har inte förändrats så mycket från ettan, avslöjar Martin. Jag är ganska nöjd med den som den är. Men några smärre justeringar blir det.

Han tillägger att "Det blir dock mer variation, eftersom *Driver* hade väldigt få bilar. De fanns visserligen i olika färger, men på grund av minnesbegränsningar så fanns det inte så många modeller."

Vi hörde knappast några klagomål om att det fanns för få bilar i ettan, men variationen behövde bättras på i tvåan av en mycket god anledning.

– Den stora skillnaden med *Driver 2* är att du nu kan gå ut ur bilen. Det är en mycket avgörande skillnad.

Vid det här laget skulle vi bara vilja inflika: MAN KAN GÅ UT UR BILEN! YES!!!

Reflections är ett företag som mycket väl känner till ordet "ambitioner", men förmodligen inte ordet "rädsla" eller uttrycket "om det inte är sönder, varför laga det?". Det faktum att du nu kan lämna bilen var en sak som Martin var noga med att införa, inte minst för storyns skull.

– Uppdragen kan få en bättre inledning, berättar han. I stället för tre, två, ett, kör! när du väntar på någon att skugga så kan din bil vara parkerad på ett ställe och skurkens bil på ett annat ställe och du kan se hur han går ut från kontoret, går runt bilen och kör iväg. Den data som krävs för att beskriva vem som går var är mer än bara en gimmick. Det är något som också kommer igen i mellansekvenserna och i regissörsfunktionerna. Själva storyn blir mycket intressantare när man börjar inse potentialen i att man kan lämna bilen. Att kliva ur bilen är inte bara ett sätt av avsluta uppdragen på ett korrekt sätt, förklarar Martin. Du kan också gå ut ur bilen och hoppa in i en annan bil om du vill, vilket man också måste göra ibland.

Låt oss sluta prata om bilarna, för vi har just blivit bönhörda av Martin.

– I *Driver 2* kommer det också att finnas bussar och lastbilar som kör om- ▸



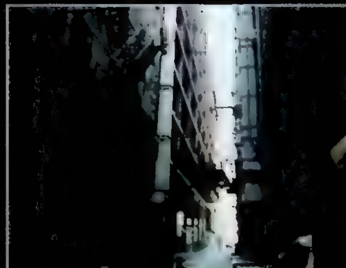


Nu kör vi (igen)! I *Driver 2* får du köra omkring på Chicago blåsiga gator, från stadskärnan till utkanterna.







kring. Om du vill så kan du hoppa ur din bil och köra en buss istället. Det finns inget uppdrag där man måste köra buss – men du kan göra det om du vill.

Okej, den som inte har hög puls nu måste medicinskt sett betraktas som död. Tänk dig bara, du kan köra precis som i filmen *Speed!* Eller köra på en värdetransport med en lastbil som i *Heat!* Och bäst av allt, i stället för att ge de riktigt stora fordonen en fånigt trög korkänsla så tänker Reflections behandla dem som de obstinata bestar de är – om du tänker göra en handbromssladd med en skolbuss så får du förbereda dig på att käka asfalt i en vecka.

Det är inte någon större överraskning att Martin är full av idéer som springer ur den nyvunna friheten.

– Det finns uppdrag där du jagar en snubbe. Han springer nerför en trappa. Vad ska du göra? Du springer efter honom. Han hoppar in i en bil och du tänker – var kan jag hitta en bil? Det är väl knappast lika ansträngande för hjärnkontoret som *Civilization II* eller *Final Fantasy VIII*, men du måste ändå tänka snabbt likaväl som du måste agera snabbt, Martin fortsätter.

– Det kan till exempel finnas två fordon att välja bland – det ena står precis framför dig, men det andra står bakom en massa prylar. Du tänker då: "Vill jag ha den här skåpbilen som är lätt att komma åt, eller den här schyssta men svåråtkomliga bilen?" Skåpbilen! Bilen! Åh nej, han kommer undan! Det är helt klart att dessa nya valmöjligheter kommer att höja spänningsmomentet.

Om nya städer, nya bilar och möjligheten att kliva ur bilen inte imponerar på dig, så vad sägs om lite nya valmöjligheter? Den populära "Take a drive"-möjligheten finns kvar, men det tillkommer ännu fler möjligheter. Samt regissörsfunktionen som enligt Martin "har några nya möjligheter och har dessutom blivit lite lättare att använda". Om vi pratar om ytterligare godis så står flerspelar-möjligheten överst på önskelistan.

– Vi planerar att ha en split-screen, avslöjar Martin. Det är inte möjligt i de stora städerna, men vad vi kan göra är att bygga upp en relativt enkel, stor yta

**"Den stora skillnaden med *Driver 2* är att du nu kan gå ut ur bilen. Det är en mycket avgörande skillnad."**

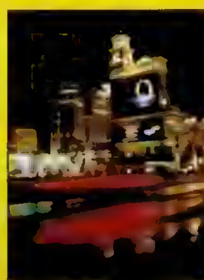
## *DRIVER 2:* DE NYA STÄDERNA

Den sorts information man behöver för att skapa en stad i *Driver* kan man inte läsa sig till i böcker. Reflections sände iväg sina männar för att kolla in de olika städerna. Den grafiska chefen i *Driver 2* berättar för oss att "när du är i en viss del av staden så ska du alltid kunna känna igen dig, så att du vet precis var du är utan att behöva titta på en karta. Vi tillbringade ungefär fyra dagar i varje stad, men vi fotograferade mest hela tiden och hoppade in och ut ur taxibilar." Även om platserna har ändrats, så är städernas storlek ungefär densamma som i *Driver 1* – dock är de mer detaljerade. Som Martin säger:
– Du kan inte göra städerna större, då skulle det bara kännas irriterande att behöva köra så långt.



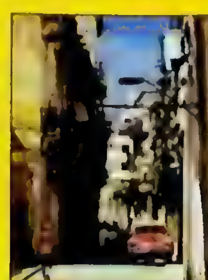
### LAS VEGAS

**Land:** USA
**Utmärkande egenskaper:** kasinon, kaktusar, sand
– Ett av problemen med Las Vegas är att staden är så extrem. Det skulle vara enkelt att återskapa staden precis som den är, och ändå höra folk säga "men så där är det ju inte i verkligheten," säger chefsgrafikern för *Driver 2*.
– Du har hotell som Excalibur, som ser ut som en enorm leksaksborg. Vi har tillräckligt med polygoner för att exakt återskapa den, men folk skulle bara titta på den och säga "det där ser ju ut som en leksaksborg". Jag är dock nöjd med vad vi åstadkommit, för känslan är bra. Det känns som en verklig plats.



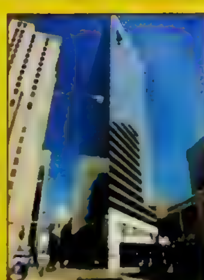
### HAVANNA

**Land:** Kuba
**Utmärkande egenskaper:** bakgator, bilar, gatuliv
– Jag blev nästan mållös av den variation och allt som fanns i Havanna, berättar chefsgrafikern om den kubanska huvudstaden. Martin Edmonson tillägger:
– Det är sådan enorm skillnad mot USA. Där finns några riktigt gamla byggnader – fallfärdiga byggnader. En rolig detalj är att alla kör amerikanska bilar. De ser ut ungefär som gamla taxibilar från New York. Designfolket kom tillbaka med en massa fotografier på gamla Cadillacs och andra klassiker.



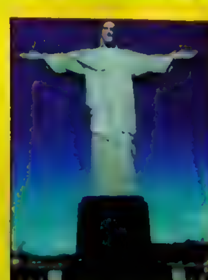
### CHICAGO

**Land:** USA
**Utmärkande egenskaper:** stor sjö, upphöjd järnväg, blåsigt väder
Blues Brothers hemstad var lika svår att göra rättvisa som New York
– Chicagos enorma storlek gjorde jobbet svårt. Atmosfären är fantastisk, med alla bakgator och järntrappor. Tågen hörs ständigt och centrum känns nästan som en ravin med alla höga byggnader. Det faktum att staden ligger vid en sjö ger den dessutom en hel del karaktär. Lake Michigan är så stor att Chicago nästan känns som en kuststad.



### RIO DE JANEIRO

**Land:** Brasilien
**Utmärkande egenskaper:** berg, slumkvarter, stränder
Den konstnärliga avdelningen var bekymrad över Brasiliens största stad.
– Det är verkligen en mäktig stad, men baksidan av detta var att vi visste att vi var tvungna att försöka klämma in så mycket som möjligt av allt detta i ett spel' berättar en av grafikerna
– Efter ett tag bryr man sig inte så mycket om själva arkitekturen, utan du står och funderar på hur många polygoner som behövs! Vi hoppas på att få med Sockertoppen, det stora berget som Betong-Jesus står på ■



där vi kommer att ha ett spel där man kan jaga varandra.

En Cadillac-duell? Du och en polare som kör chicken-race med två sopbilar? Betrakta vår aptit som retad. Självklart kommer de stora nyheterna att få mest uppmärksamhet, men Reflections har inte glömt bort detaljerna. Mellansekvenserna har fått en rejäl ansiktslyftning.

– Skillnaden mellan ettan och *Driver 2* är som natt och dag när det gäller bildkvaliteten, säger Martin. Utvecklarnas mål är att låta spelaren kliva in i spelvärlden, en levande storstadsdjungel också när inget skumt är i görningen. Fotgängarna i *Driver* gjorde inte annat än gick eller satt ner, klagar Martin. I *Driver 2* har de ett mycket större rörelsemönster. Om du till exempel befinner dig bredvid en strand så kommer massor av människor att ligga och sola där. Då och då kanske de går upp och köper en glass... Det kan ta veckor innan du upptäcker mannen som går över gatan för att köpa en tidning.

Då är det väl avgjort, det kan bara finnas ett fel med *Driver 2*: det måste vara för kort.

– Du måste spela dig igenom alla 40 uppdragen, säger Martin och påminner oss om att man kunde klara av *Driver* genom att bara spela igenom hälften så många. Spelet kommer att ta längre tid att klara av, tillägger han.

Vår kontaktman blir tyst. Han har berättat allt han vill avslöja, åtminstone för tillfället. Dags att gå. På vägen tillbaka kollar vi noga i backspegeln – men om Tanner var där så såg vi honom aldrig. Men det är klart, om Tanner var där skulle man knappast upptäcka honom. ■

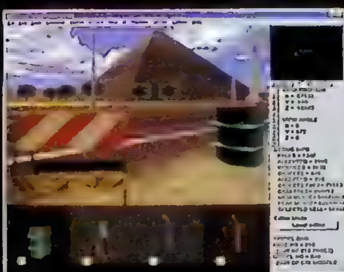
## *DRIVER 2:* DE NYA UPPDRAGEN

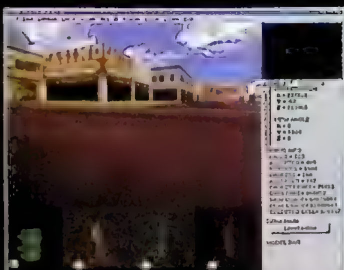


Utvecklingsteamet var nöjda med den valfrihet man hade i ettan, tack vare telefonsvararen. Men de planerar en mycket bättre story i uppföljaren.

– Mellansekvenserna berättar den grundläggande storyn, och varje uppdrag kommer att utgå från en mellansekvens, bekräftar Martin. I *Driver 2* finns det faktiskt en anledning till varför du utför ett uppdrag och du bryr dig om varför du gör det. Vi pratade med Reflections uppdragsmakare om vilken effekt detta har på spelet.

– I det första *Driver* slogs du bara mot klockan, medan vi i *Driver 2* försöker skapa en mer spännande känsla av att det är bråttom, berättar han. Det faktum att du kan lämna bilen öppnar upp helt nya möjligheter. I ett uppdrag håller du på med en affärsuppgörelse och polisen kommer till platsen. Du måste hoppa in i hissen och sedan gå av på en annan våning, sno en ny bil och köra iväg. Tanken med *Driver 2* var att skapa ännu fler spännande situationer, så du kan gå fram till en bil och upptäcka att en gangster ligger bunden i bakluckan. Bilen står dessutom på en järnvägsbro, och du måste rädda honom innan tåget kommer. På ett annat ställe måste du ratta en bil full med sprängämnen och köra den till säkerhet, och du måste också försöka klara av ett gäng förare som försöker fånga dig i en labyrintliknande lagerlokal. Det hela är ett försök att få spelarna att tänka lite mer, skrattar uppdragsexperten. ■







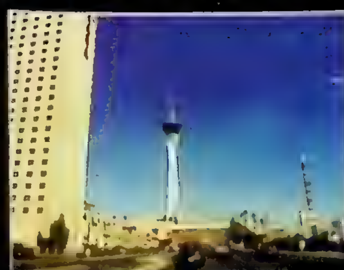






Havanna är en perfekt stad för ett spel som *Driver 2*, eftersom staden är full av amerikanska bilar från 50- och 60-talen, som den här gula taxibilen.

**"Det kan ta veckor innan du upptäcker mannen som går över gatan"**






Nu kör vi (ännu en gång)! Las Vegas kommer att återskapas i all sin glittrande neonprakt. Dessutom finns stadens förorter, stadskärnan och öknen med i spelet. Se de tidigare skärmbilderna nedan.

Snigelpost: Insändare, Svenska Playstation-Magasinet, 112 85 Stockholm
E-post: psm@atlantic.medstroms.se

**SKRIV TILL OSS OM DU UNDRAR ÖVER NÅGOT ELLER VILL TYCKA TILL! VI FÖRBEHÅLLER OSS RÄTTEN ATT REDIGERA I INSÄNT MATERIAL. VI SKICKAR INGA SVAR PRIVAT.**

## DRÄGLAR PÅ TIDNINGEN

Tjenare tjenare!

Öppnade brevlådan i morse och såg PSM ligga där. Som vanligt dreglade jag mer än Pavlovs hundar när mina ögon fastnade på min favvo-tidning. Det var nästan så att jag blev mer fnittrig än en fjortis från Malmö när jag sedan såg framsidan med *South Park*-motiv. Jag är en *hängiven* fan till denna kulturella och bildande serie. Tyvärr verkar spelen vara minst sagt halvtaskiga. Nåja, serien är ju i alla fall underbar.

Jag läste insändarsidan och fastnade för Alexander B:s fråga om mod-chip till PS2. Ni skrev att spelbranschen sätter likhetstecken mellan mod-chip och piratkopiering. Men jag kom att tänka på en sak – spelen till PS2 kommer väl ligga på DVD-skivor, inte sant? Så vitt jag vet så finns det inga brännare som bränner DVD-skivor. Därför vore det ju en bra ide att införa mod-chip så att man kan importera efterlängtade spel. Kanske kommer en DVD-brännare, kanske inte. Om, jag säger om, en DVD-brännare dyker upp så kommer det ändå att vara svindyrt att bränna ett spel eftersom skivorna inte kostar 7,90 på Rimi, direkt. Dessutom så skulle säkert inte någon riskera att bränna sönder en sådan dyrbar skiva. Om nu Sony släpper alla sina spel i Europa så är det här inget att diskutera, men något säger mig att det kommer dom inte att göra, och jag älskar dessa japanska spel som inte släpps i Europa. Jag är en regelbunden importör.

Enligt min mening så vore ett mod-chip en bra lösning. Alla borde ha rätt till alla spel oavsett om man bor i Järbo i Gästrikland eller om man bor i Hongkong.

Avslutningsvis vill jag bara säga att ni har gjort ett enormt framsteg när ni ändrade layouten. Om ni fortsätter lika i framtiden så kommer Pavlovs hundar att få fortsätta vara nummer två när det gäller att dregla mest på en minut.

Tack för ordet.

**Peter "Scar" Edfelt**

Hej Peter!

Vi älskar också *South Park*-serien. För att inte tala om den underbara långfilmen! Men oavsett hur mycket man gillar serien så är spelen (tre stycken hittills) mycket dåliga.

En PR-kontakt från Acclaim försökte vrida till det och påstod att spelen fått dåliga recensioner eftersom recensenterna inte gillar *South Park*. Om det bara hängde på det skulle vi gett *South Park Rally* en tia! Men nu är det inte så. Serien är bra – spelen är dåliga. Punkt slut.

Angående mod-ship till PS2 så vore väl det bästa om Sony helt enkelt gav tusan i att bygga in någon regionskodning i maskinen.

På så sätt skulle man slippa modifiera maskinen för att kunna spela amerikanska eller japanska spel. Vi på PlayStation-magasinet avskyr när tillverkarna förnekar oss rättigheten att spela vilka spel som helst. Hur dom än gör med den saken så lär nog DVD-uppspelningen vara regionskodad, precis som hos vanliga DVD-spelare. USA är region 1 och Europa region 2.

För övrigt är det inte alls säkert att samtliga PS2-spel kommer ligga på DVD-skivor.

Om spelen inte tar upp mer än 650 megabyte lär de i stället läggas på helt vanliga CD-ROM för att hålla nere produktionskostnaderna. Såvida inte DVD-skivorna medför ett bättre kopieringsskydd, men relativt billiga DVD-brännare finns redan att köpa. Så vi får väl se hur det blir med den saken.

Kul att du gillar tidningen!

**Red**

## FINAL FANTASY VIII SUGER!

Tjena PSM.

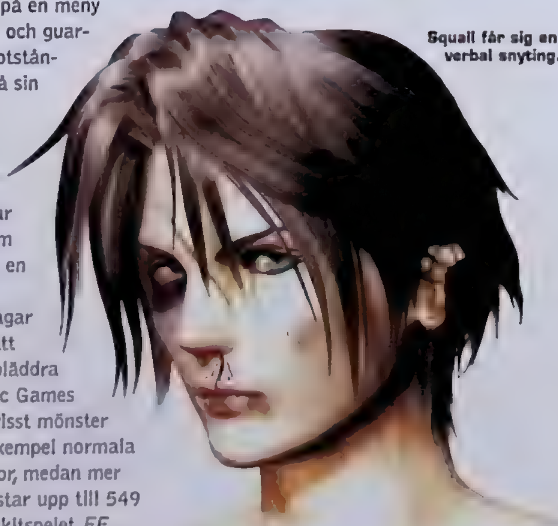
Jag har en fråga om *Final Fantasy VIII*:

Hur kan man tycka om ett spel och rent av älska det när den enda "action" är när man på en meny väljer olicka attacker och guardian forces medan motståndaren snällt väntar på sin tur att attackera?

Och hur töntigt är det inte att hela Balamb Garden börjar flyga, och vad gör dom förvuxna insekterna i en byggnad helt i stål?

Och alla dom som frågar er vad spel kommer att kosta, kan dom inte bläddra några sidor till Nordic Games där man märker ett visst mönster på spelpriserna, till exempel normala spel kostar 449 kronor, medan mer eftertraktade spel kostar upp till 549 kronor (till exempel skitspelet *FF VIII*).

**Eas the man**



Squall får sig en verbal snyting.

Hej Eas!

Ah, den livslånga debatten om vad som är bäst: realtidsstrider eller omgångsbaserade strider. På PlayStation-Magasinet tycker vi i och för sig att bagge formerna kan fungera riktigt bra, om momenten är väl genomtänkta. Och med det så får vi väl avsluta debatten om *Final Fantasy VIII* med att konstatera att åsikterna om spelets eventuella storhet går brett isär.

**Red**

## GRIM FANDANGO GRYMT

Viva la revolución!

Jag fattar inte varför LucasArts inte har släppt *Grim Fandango* till PlayStation i stället för alla dessa uttjatade *Star Wars*-spel. *Grim Fandango* är enligt mig helt klart historiens skönaste äventyrsspel, med en story utan dess like. Vet ni om LucasArts överhuvud taget har tänkt tanken att konvertera *Grim Fandango* till PlayStation?

Tack för en supershysst tidning!

**Quilombo**

Hola Quilombo!

Näpp. Vad vi vet har LucasArts inga planer på en PlayStation-version av deras senaste äventyrsspel. När vi ändå önskar oss PlayStation-versioner av äventyrsspel från LucasArts kan vi väl dra hela listan (i nästan kronologisk ordning):

*Maniac Mansion, Loom, Zak McKracken & the Alien Mindbenders, Monkey Island, Monkey Island 2, Sam & Max Hit the Road, Day of the Tentacle, The Dig, The Curse of Monkey Island*... har vi glömt något?

**Red**

## DITT OCH DATT

Tjena PSM!

Ni gör en jättebra tidning. Nu till frågorna.

❶ Har ni någon form av samarbete med tidningen Super PLAY?

❷ Är det olagligt att bara bränna spel och sen spela dem?

❸ Jag ville också säga att jag stödjer idén med planscher! När får man reda på om ni ska ha det.

❹ När PS2 kommer till Sverige, är det lika bra att sälja det gamla vanliga PlayStation då och köa på PS2.

❺ Jag har hört att man måste ha nåt chip om man ska spela brända spel, men jag har också hört om Killer, som man kopplar in bak på PlayStation-konsolen. Är det ungefär detsamma som ett chip?

**Algorian**

Hej Algorian!

❶ Både Svenska PlayStation-Magasinet och Super PLAY ligger under Medströms Dataförlags AB. Där finns också PC Hemma, PC +, PC Extra, Svenska PC Format och Svenska PC Gamer. Eftersom vi ägs av samma förlag är vi kollegor och hjälper varandra där det går, men varje tidning har en separat redaktion. Super PLAY, Svenska PlayStation-Magasinet, PC Hemma och PC+ sitter i samma lokaler på Kungsholmen i Stockholm. De andra tre sitter tillsammans i Växjö.

❷ Du får göra en säkerhetskopia för privat bruk av dina spel och program. Observera att detta förutsätter att du faktiskt äger originalet ifråga!

❸ Vi håller på och tittar på möjliga planscher. Om vi har med en plansch i tidningen kommer vi skriva det på omslaget.

❹ PS2 ska ju kunna spela alla gamla PS-spel, men den senaste informationen är att ett fåtal PS-spel ändå inte funkar på PS2. Vill man vara helt säker på att kunna spela alla sina gamla PS-spel föreslår vi att man behåller sin gamla maskin.

❺ Ta inte det här som en förolämpning nu, men du är en spelpirat va?

**Red**

## SÖKER FUSK TILL TOMB RAIDER 2

Hej.

Jag bara undrar, hur ska jag få tag på fusk till *Tomb Raider 2?*

Spelade mig fram till näst sista banan, sen fick jag barn och TV-spelandet fick läggas på hyllan ett tag.

Grannbarnen la beslag på min favoritleksak under tiden, men nu vill jag ha lite kul igen. Satte på min PlayStation, tryckte dit spelet och minneskortet. Vad

händer – hela minneskortet är tomt. *TOMT!!!*
Finns det någon fusktidning? Telefonnummer att ringa till? Snälla, hjälp!
En fråga till: när kommer PlayStation2 till Sverige? Pris?
Hälsningar från Spelande Mamma

Hej Spelande Mamma!
Vi på PlayStation-Magasinet har faktiskt knåpat ihop en tidning som heter PlayStation Guide nummer 2. Där finns lösning till både *Tomb Raider* och *Tomb Raider 2* och lite annat.
För att köpa denna guide ringer eller mailar du till vårt lager i Växjö. Telefonnumret är 0470-70 31 00. E-post: postorder@medstroms.se. Guiden kostar 39 kronor. Frakt- och expeditions-avgift tillkommer med 40 kronor.
PlayStation2 ska enligt officiella uppgifter komma till Europa hösten 2000. Alla lanseringsdatum för konsoler i Europa bör dock tas med en nypa salt, så vi är glada om den dyker upp innan årsskiftet. Priset lär hamna på omkring 3 500 kronor, men det är bara en kvalificerad gissning.
Red

## HUR KÖPER MAN YAROZE?

Tja PSM!
Jag är en kille på 11 år och undrar bara några saker.
❶ Finns det eller kommer det något handbollsspel till PlayStation?
❷ Var kan man köpa utvecklingsmaskinen Yaroze, och vad kostar den?
❸ När kommer PlayStation2 ut i Sverige och vad kommer den att kosta?
The King

Hallå The King!
❶ Vad vi vet har det aldrig gjorts något handbollsspel till PlayStation (eller något annat format heller, för den delen). Men vi måste medge att tanken är god. Handboll påminner ju en del om hockey, med sina snabba passar, hårda skott och den stora lagkänslan som måste fram för att man ska lyckas. Kanske något att ta tag i för våra svenska spelutvecklare?
❷ Yaroze går inte att köpa längre, vilket är rätt synd. Den maskinen kunde nämligen spela upp skivor från samtliga regioner. Dessutom var det ju en rolig maskin för dem som gillar att programmera.
Red

## BÖRSHAJ SÖKER TV-SPELSAKTIER

Hej PSM!
Jag har ett par frågor om PS2.
❶ Kommer det att arrangeras tävlingar på nätverk där man kan koppla upp sig med PS2?
❷ Det nämndes i nummer 26 att det troligen inte kommer något extra modchip till PS2. Vore det då inte smart att göra PS2:an regionfri? Det skulle ju många importörer tjäna på.
❸ Är TV-spelsföretag börsintroducerade, och om dom är det, var kan man då köpa deras aktier?
Jocke S

Hejsan Jocke!
❶ PlayStation2 kommer inte levereras med modem. Däremot kan man installera ett modem i den, och därmed också koppla upp sig på Internet. Sony har stora planer angående en hemsida på Internet som bland annat kommer erbjuda möjligheten att spela "nätverksspel" med andra PlayStation2-ägare världen över. Men när denna tjänst kommer tas i bruk vet vi inte, och inte heller om den kommer vara öppen även för oss i Europa.
Sedan måste ju också spelen i fråga stödja spel via internet för att det ska fungera, och det återstår att se hur många spel som kommer göra det, och hur bra detta kommer fungera i verkligheten.
Segas Dreamcast säljs ju med ett modem färdiginstallerat, men här i Europa har vi inte kunnat använda modemet til någonting ännu, eftersom den nödvändiga programvaran och servrarna inte har kommit igång än...
❷ Jo, det är just det vi menar. Om alla spel går att spela på en PS2 kommer ju speltillverkaren tjäna på det i slutändan. De som förlorar på det är generalagenter och andra distributörer, och det är väl därför det finns olika regioner, får vi förmoda. Notera att mod-chippen inte tillverkas av Sony, utan av tredjepartstillverkare. Sony själva avskyr mod-chipp och vill ha kvar kontrollen över vilka spel vi ska få spela och när. Det suger naturligtvis.
❸ Många spelutvecklare är börsintroducerade.
Red

## GRYMT MED DOWNLOADS

Tjipp och hej!
Jag ville bara säga att download-programet som fanns på skivan i Svenska PlayStation-Magasinet nummer 2/2000 var skitgrymt, och jag skulle vara väldigt tacksam om ni hade med det någon annan gång, fast då med andra så kallade downloads så klart.
Jag har några frågor också som jag gärna vill ha svar på.
❶ Jag har alla skatespel till PlayStation förutom *Thrasher*, så jag skulle vilja veta lite mer om det där med den så kallade vurptävlingen man kan köra i spelet.
❷ Jag funderar på att köpa en ratt till mitt PlayStation. Kan ni rekomendera någon billig och bra ratt?
❸ När PS2 släpps, kommer tillverkningen av vanliga PlayStation-spel upphöra då? I så fall skulle jag bli väldigt besviken! Tack för svaren.
Tobbe

Hej Tobbe!
Kul att du gillar vår nya avdelning download på CD-skivan! Som du kanske redan märkt finns det nya downloads i detta nummer. Tänk på att gärna använda dina downloads på ett separat minneskort. I fall något skulle strula så riskerar du inte att dina original-saves försvinner!
Nu till dina frågor.
❶ Det är mycket enkelt: ju värre vurpa. desto mer poäng! Onekligen rätt kul.
❷ Det finns en hel del billiga rattar till PlayStation, men vi har inte testat några av dem. Däremot planerar vi att göra det snart. Det vore kul att ha ett jättestort test där vi jämför de flesta rattar som finns på marknaden. Vi återkommer i den frågan.
❸ Sannolikt så kommer utvecklingen av gamla PlayStation-spel avta sakta när PlayStation2 kommer, men vi tror att det kommer fortsätta utvecklas PlayStation-spel ett bra tag framöver, med tanke på hur många maskiner det finns runt om i världen.
Hur snabbt avvecklingen går beror naturligtvis också på hur bra PlayStation2 säljer. Om inte särskilt många köper den lär nedvecklingen av gamla PlayStation gå mycket långsamt. Men då ska vi kanske komma ihåg att maskinen såldes i nästan två miljoner exemplar på två dagar i Japan...
Red

MÅNADENS BREV

## GILLAR INTE FFVIII

En replik till insändaren "Galen i Final Fantasy VIII". Jag kan tyvärr inte hålla med dig, Jens, utan håller istället möjligtvis *Final Fantasy VII* som en milstolpe i spelhistorien.
Den känsla du beskriver i anknytning till *FF8* fick jag själv med *FF7*, och det var också anledningen till att jag skaffade uppföljaren.
Men hittills är det en besvikelse.
I *FF7* kastas spelaren in i handlingen redan från första spelsekunden, och successivt får man reda på allt man behöver veta. Historien är komplex, och tar ständigt oväntade vändningar. Handlingen, som sinnrikt är uppbyggd av kampen mellan ont och gott, är genialt regisserad och kommer till sin fulla rätt med vacker grafik.
Nu har jag ännu inte klarat *FF8*, så kanske har jag fel, men jag har kommit till tredje skivan av fyra, och ännu har inte handlingen kunnat fånga min uppmärksamhet såsom *FF7* gjorde. Intrigerna går långsamt, handlingen är seg och inte tillräckligt engagerande. Rollfigurerna lockar mig bara till ytlig medkänsla, och den lilla problemlösning jag ställs inför är irrelevant och tråkig. I ständig jämförelse med *FF7* har jag väntat på att något spännande ska hända, och denna händelses uteblivande har jag skyllt på att spelmakarna bestämt sig för att först "bygga upp någonting". Men efter två avverkade skivor får jag intrycket av att halva handlingen är förbi, och fortfarande har jag långtråkigt när jag spelar.
Nu är *FF8* lagt i malpåse för min del, och jag överväger starkt att sälja det oavklarat. Kanske har jag missat något väsentligt, men jag förstår inte vad alla gastar om. *FF8* är ju inte alls speciellt kul.
Johan Sperling

**"Jag förstår inte vad alla gastar om. Final Fantasy VIII är ju inte alls speciellt kul."**

P.S. Låt mig ändå få påpeka att *FF8*, i förhållande till den övriga marknaden, håller mycket hög klass. D.S.

Halloj Johan!
Väl argumenterat! Kom ihåg att alla har rätt att vädra sin åsikt om ett spel, men om man vill bli hörd hjälper det att vara lika välartikulerad som Johan här.
Ända sedan vi frågade er läsare vad ni tycker om *Final Fantasy VIII* har vi fått massor med insändare. Och många av er tycker likadant: *Final Fantasy VIII* är ett bra spel, men inte det där sagolika spelet som får en att gråta av glädje.
Som tack för sitt fina brev får Johan ett minneskort från Joytech! Det kommer med posten.
Red



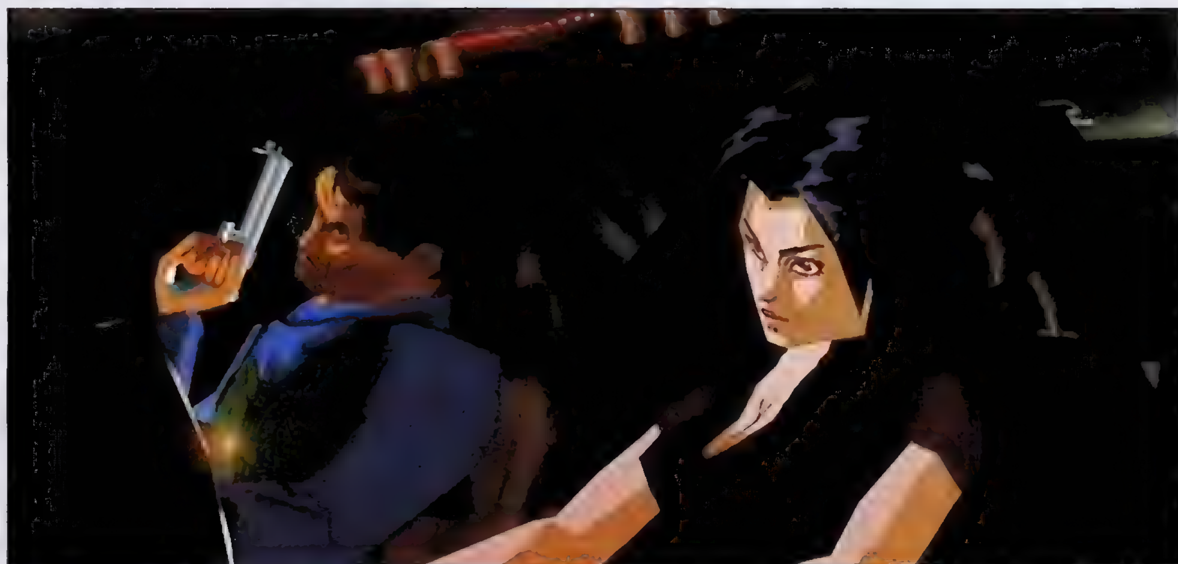
Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.

PÅ TIPSSIDORNA PRESENTERAR VI PROBLEMLÖSNINGAR TILL DE KLURIGASTE SPELEN, SVARAR PÅ VANLIGA FRÅGOR OCH PRESENTERAR DE HETASTE FUSKKODERNA. ALLT DIREKT FRÅN SONY HOTLINE.

# Fear Effect

**HETARE SPEL FÅR MAN LETA EFTER. OCH GISSA VAD? VI HAR REDAN LÖSNINGEN ÅT ER. HÅLL TILL GODO!**

Vi PlayStation-spelare som gillar action-äventyr har det verkligen bra. Först kom ett nytt *Tomb Raider*, sedan *Resident Evil: Nemesis* och nu det blytunga *Fear Effect*. Denna guide är till för er som sitter fast i detta skräckinjagande spel. Guiden är komplett från start till mål och inget annat ska behövas för att komma fram till den slutliga uppgörelsen. Det är bara att fatta tag i handkontrollen och ha Svenska PlayStation-Magasinet nära till hands.



**THE LAM BUILDING (HANNA)**

Den första karaktären som du får tillfälle att manövrera är den supercoola bruden Hanna. Det första du måste göra är att hitta den switch som finns i närheten av där du startar spelet. När du använder denna switch så fälls med dunder och brak hela helikopterplattan upp där du just landade. En ny väg är nu tillgänglig, men efter bara ett par steg så stöter du genast på de två första fienderna i detta robusta äventyr.

Du har inget val, så det är bara att visa vad du går för och likvidera dem med största möjliga precision. Efter ett tag kommer du fram till en byggnad med ett fönster och en stege. Titta in i fönstret på dörren för att få syn på en mystisk spak inne i byggnaden. Skjut sönder fönstret och klättra sedan in i byggnaden för att dra i spaken och plocka upp säkringen som ligger på en av hyllorna där inne. Klättra ut samma väg som du kom in och ta stegen för att komma upp på byggnadens tak.

Ta dig över taket och använd gaskranen på andra sidan taket. Ett skrik hörs. Grattis, du har just tagit död på ännu en elak fuling utan att ens behöva dra ditt vapen. Tralla nu ner för stegen på den här sidan taket och sno åt dig nyckeln som den döda vakten lämnat efter sig. Denna nyckel går till grinden i närheten och det är bara att öppna den och knalla vidare. Dags att dra upp pistolen igen och skicka iväg några välplacerade skott mot de två killarna framför dig. Den ena av killarna lämnar ett rött keycard efter sig som du självklart ska plocka upp.

Använd kortet för att komma in i övervakningsrummet och kolla in de monitorer som rummet har att erbjuda. Du får nu se en liten film där du bland annat får se ett litet slagsmål och gömstället för en skåpnyckel som kan komma väl till pass. Gå nu ut genom dörren mitt emot den där du kom in.

I nästa korridor finns två nya vakter. Efter lite mer stök och röj belönas du med ett maskingevär som tillhörde en av de nu blyfyllda vakterna. Spring vidare tills du kommer fram till en hiss, som tyvärr är död. Efter att du konstaterat detta ska du fortsätta framåt tills du kommer till det lagerrum som du förut såg på monitorn i övervakningsrummet. Ta upp nyckeln från golvet och fortsätt din vandring.

Du kommer efter ett litet tag fram till ett ställe där du kan placera din säkring som du plockade upp i början av spelet. Efter att ha satt in säkringen där den hör hemma så kommer hissen att få tillbaka sin livsglöd, och det är dags att knalla tillbaka. På vägen till hissen ska du dock använda din nyckel på ett skåp i lagerrummet. Här hittar du två användbara objekt, nämligen en till pistol samt ett blått keycard. Nu har Hanna plötsligt en pistol i varje hand och du som spelare får en stark flashback från en annan av Eidos titlar med en kvinna i huvudrollen. Dags att övervinna din cellskräck och hoppa in i hissen.

När du stiger ut i hissen, ta vänster och grabba tag i kabeltången som finns i verktygslådan på väggen. Vänd om och ta dig fram till dörren som kräver ditt blå keycard. Inne i rummet stöter du på Jin för första gången i spelet. Jin har dock ett stort bekymmer och behöver din hjälp för att inte sprängas i bitar av den bomb som är lindad runt hans kropp. Dags att dra fram kabeltången och visa att tjejer också kan det här med el och hantverk. Du står nu för det första riktiga problemet i spelet: vilka kablar ska du klippa av för att inte Jin ska stänka ner rummet som en målning av Jackson Pollock. Faktum är att lite konstnärlig utbildning skulle hjälpa en hel del för att lösa denna gåta. Det finns nämligen ett antal färgade punkter på bomben som var och en har tre olikfärgade sladdar kopplade till sig. Det du ska göra är att klippa av de två sladdar som tillsammans bildar samma färg som den punkt de är kopplade till. Det vill säga för den orange punkten ska den gula och den röda sladden klippas av. För den som skolkade sig igenom alla bildlektioner i skolan kan jag tala om att röd+blå=lila, gul+blå=grön och gul+röd=orange. Efter en liten filmsekvens är det dags att gå tillbaka till en dörr där står "Sign access". Spräng dörren med din nyfunna bomb och slink igenom. Hitta stegen i närheten och klättra hastigt upp.

Bossdags, baby! Det är dags att visa vad du verkligen går för – denna best är nämligen inte att leka med. Ta itu med denna fuling och snappa upp nyckeln som

han lämnar efter sig. Gå fram till konsolen framför dig och stoppa in nyckeln där den hör hemma. Du ska nu trycka in en kod för att komma vidare. Titta på den enorma neonskylten i närheten och skriv in de tecken som den visar. Nyckeln är din och det är dags för en ny karaktär att stiga in i handlingen.

**THE LAM BUILDING (GLAS)**

Det är nu dags att stiga in i rollen som Glas. Efter att Glas har stått och väntat på Hanna ett bra tag på helikopterplattan där spelet startade blir han till slut lite orolig och bestämmer sig för att följa efter. Använd först switchen som du känner igen från förut. Upp kommer helikopterplattan, men denna gång står där en ogästvänlig helikopter med pilot.

Håll dig undan för helikopterns arsenal tills den spränger upp en lucka åt dig. Använd din nya flyktväg tills du kommer fram till en trycktank. Leta upp röret som ligger och skräpar i närheten. Ge trycktanken en omgång med röret och tanken kommer att börja läcka ut gas. Skjut sedan tanken och titta ner för kanten. Efter att Glas har gjort ett ofrivilligt svanhopp är det återigen dags att ta över rollen som Hanna.

**THE LAM BUILDING (HANNA ANDRA GÅNGEN)**

Hanna har blivit tillfångatagen och står efter en liten dispyt med en vakt inför ett smärre problem. Du har nämligen ett automatvapen riktat mot dig och din kniv ligger mitt på golvet. Spring snabbt fram till kniven, sätt den i handen och använd den på vakten i rummet. Ta vapnet som vakten lämnar efter sig och skjut ner vakten utanför dörren. Skjut dig fram till närmaste stege och klättra ner. När du klättrat ner för stegen så väntar en Mr. Lam, som är far till den tös du letar efter. En filmsekvens följer och det är dags att stiga in i Glas kropp igen.

**THE LAM BUILDING (GLAS ANDRA GÅNGEN.)**

Efter sitt svanhopp befinner sig Glas på ett komplex av rör. Det du ska göra är att ta dig över dessa rör för att nå fram till en dörr på andra sidan. Lättare sagt än gjort, eftersom rören är varma på vissa ställen och en del andra små hinder ska överkommas. Efter att du har tagit dig fram till dörren ska du beväpna dig och förbereda dig för lite härlig action igen. Din vän helikoptern är tillbaka och det är dags för din revansch. Det går dock inte att förgöra denna flygande stålbest genom att använda vanliga kulor. Det du ska göra är i stället att skjuta ner de två banderollerna som befinner sig i närheten så att de fastnar i rotorbladen på helikoptern. Det är nu dags att ta sig till rummet där det stod "Sign Access" över dörren. Klättra ner för stegen och du kommer automatiskt rädda Hanna från Mr. Lam och hans medhjälpare.

**THE LAM BUILDING (GLAS OCH HANNA TILLSAMMANS.)**

Du börjar som Hanna och står framför ännu en helikopter att besegra. Töm allt du har och till slut träffar du piloten med ett skott i pannan. Hanna hoppar sedan in i helikoptern för att ta över spakarna. Nu är det dags för Glas igen. Allt du behöver göra är att springa fram till byggnadens slut så plockar Hanna glatt upp dig i helikoptern. Nu kommer en väldigt lång sekvens där du bland annat får möta den tredje huvudkaraktären i spelet, vid namn Deke.

**RIVER SETTLEMENT**

Hela gänget är nu samlade på en båt som sakta men säkert glider ner för en porlande flod. När ni åker förbi en by får Glas syn på Wee Ming Lam, som ni är ute efter. Hanna får genast fullt upp med två otäckingar och dem tar hon hand om på bästa sätt. Nu är det din tur att för första gången få kontrollera Deke. Byn, som trots avsaknaden av Umbrella-loggor verkar vara befolkad av zombier, är ett riktigt helvete. Gå höger och skjut ner alla tre zombier som attackerar dig. Du byter nu till Glas, som står öga mot öga med ett större problem än sina kumpaner. Problemet består i att du ska ta dig över ett antal träbroar som några levande döda försöker bränna upp. Spring över och håll dig undan för lågorna bara, så ska allt gå bra. Nu är det Hannas tur igen att få visa sitt hjältemod.

Ditt uppdrag är att hitta en nyckel och ta dig in i en hydda längre fram. Döda alla zombier och du kommer snart få den nyckel du söker. Öppna sedan dörren till hyddan och stig in. Inne i hyddan möter du en gammal dam som informerar dig om ett tåg som kan ta dig ut ur staden. Lämna hyddan och gå längs väggen på den stora byggnaden. Gå igenom gluggen mellan de röda tunnorna och sandsäckarna som du ser framför dig. En soldat dyker upp bakom dig. När du började den här banan fick du en handduk, den ska du använda nu. Spelet byter nu så du får spela Deke igen. Ta dig fram till tåget där det finns en stege utanpå som du inte kan nå. Gå in i tåget i stället och var beredd på ett möte med spelets andra boss. Skjut honom sönder och samman och plocka upp vapnet som han lämnar efter sig. Gå ut igen ta död på de tre vakterna och plocka upp nyckeln som de lämnar efter sig. Använd nyckeln på lådan vid stegen som du inte kan nå.

Du står nu inför ett nytt problem med säkringar och kopplingar. Det du först ska göra är att lösgöra stegen. Sätt in en säkring där det står "power" och en där det står "lock 3". Slå sedan på strömmen i den högra kolumnen och du har lösgjort stegen. Slå nu av strömmen och ta ur säkringarna från de platser du satte in dem i. Sätt in den ena säkringen i "ladder" och den andra i "power", slå på strömmen och klättra upp för stegen. Det är nu dags för några av de jobbigaste fienderna i spelet, nämligen de ack så otrevliga ninjorna. Spring den enda väg som står till ditt förfogande och döda alla ninjor du kan. Dags att stifta bekantskap med Glas igen, som nu har hittat Wee Ming. Det enda du ska göra efter er lilla pratstund är att döda alla zombier i trakten.

Hannas nästa uppdrag är att hitta tågnyckeln som du ska använda i tåget. När du får ta kontrollen över Hanna igen så befinner du dig utanför tåget. Här finns dörren som du ska öppna, men tyvärr ingen nyckel inom synhåll. Det är nu dags att traska tillbaka till byn där nyckeln finns att hitta. På vägen till byn stöter du på en hel drös av levande lik, och det bästa sättet att undvika dessa är att smyga och skjuta om vartannat. Du kommer efter lite slaktande att få tag på en nyckel (Ki Mon Key). Efter att ha hittat nyckeln ska du gå till den save-punkt där du började denna nivå. Fortsätt sedan framåt tills du kommer fram till två dörrar som du kan öppna med din nyfunna nyckel. Dörren rakt framåt är den du ska sikta på och stiga igenom.

Här inne kryllar det av soldater och ninjor som alla gärna vill se dig i en träfrack. Visa vilken superkvinna du är och låt dem alla bita i det sura äpplet. Nu har du fått tag på tågnyckeln, så gå tillbaka till tåget och använd denna. Du har nu hamnat i tågets kontrollrum och du behöver en kod för att starta tåget. Koden ska vara 4N2B422C8000, och den står på den vita papperslappen som kan hittas i rummet. Tåget startar och du träffar på Deke, som tar på sig uppdraget att knalla upp på taket och undersöka omgivningarna. Ta dig fram till änden på den sista vagnen, men var beredd på ett gäng motståndare på vägen dit. Nu är det Glas tur igen och du ska börja med att knalla framåt och skjuta alla vakter som står i din väg. En av dessa tappar en lastbilsnyckel som du självklart ska lägga beslag på. Använd nyckeln för att starta fordonet längre fram på nivån. We Ming hoppar in i jeepen och det är dags att sätta in CD nummer tre i din PlayStation.

**MADAME CHENS BORDELL**

Du befinner dig nu tillfångatagen i Madame Chens bordell. Plocka upp kokoljan och använd vasen i rummet. Lägg ut oljan som en fälla i rummet. Efter ett tag kommer en vakt in för att bråka lite med er. Lura vakten till oljan och han faller genast på ändan som Papphammar på rullskridskor. Sno sedan vaktens vapen och fortsätt ut i korridoren. Det är nu dags för Deke igen, som står framför ett antal rutor som han måste gå på i en viss ordning. Om du numrerar dessa från 1–8 från vänster till höger och A–E uppifrån och ner så ska du gå på rutorna i denna ordning:

A3, B3, B4, B5, C5, D5, D6, D7 och till sist E7.

Nu har du kommit upp på taket och det är Glas tur igen. Det är nu dags för lite ninjaträning. Denna del av spelet går ut på att Glas ska smyga sig fram igenom köket tills han når ett brandalarm på andra sidan. Dra i alarmet och plocka vakterna som dyker upp från ingenstans. Du ska nu sakta men säkert ta dig igenom horder av fiender för att till slut komma till matrummet, där du i närheten hittar en dörr som du genast ska försöka öppna.

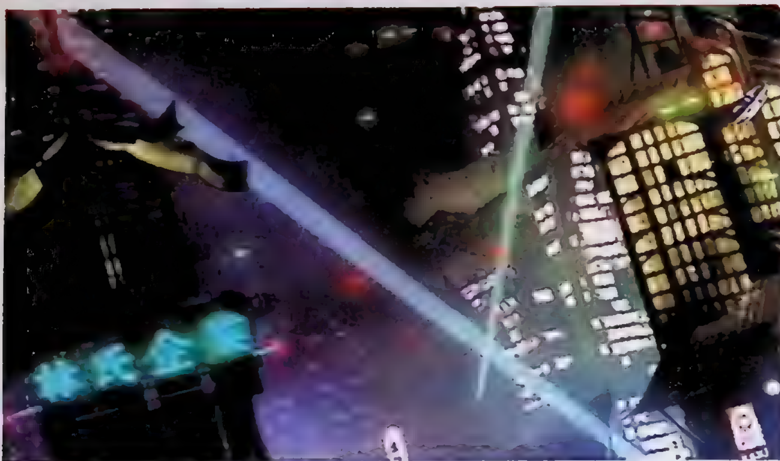
Du får nu stiga in i Hannas kropp igen, som har fått för sig att Wee Ming måste räddas trots klagomål från Glas. Gå till den gröna dörren i huset där det finns en save-punkt och använd skärmen som används för att dela upp rummet. Hana byter nu kläder vilket är helt onödigt men en ganska trevlig detalj.

Gå ut igen och spring till dörren som Deke inte kunde förmå att få upp. Öppna dörren och ta dig fram till den andra röda dörren, bakom vilken Deke befinner sig. Deke-dags igen, och först på din agenda är att ta dig ut i korridoren. Forsätt tills du kommer fram till en trappa och en röd dörr. Använd dörren och ta upp myntet som ligger på bordet framför dig. När du spelade Hanna nyligen gick du förbi ett rum där du kunde spara och som innehöll en konstig låda. Ta dig nu till detta rum och använd myntet i lådan. Upp stiger en dansare eller något liknande som du kan styra rörelserna på.

Rörelseschemat är: båda händerna framåt, en hand till höger, en hand till vänster, stå mot lådan och till sist stå ut från lådan.

Rörelseschemat är det samma som en video du sett precis innan i spelet. En vägg öppnas nu och du kommer in i ett nytt rum med flera dörrar. Ta den dörren som leder till en ny korridor, skjut lite vakter och plocka upp hissnyckeln de lämnar efter sig. Fortsätt till hissen och använd den. När du kommer ut, ta skiftnyckeln och fortsätt till trappan. Gå ner för trappan och döda alla vakter samt använd skiftnyckeln för att stänga av ångan. Ta nyckeln från en av de döda vakterna, gå upp för trappan, hitta en dörr med ett träd på och stig in.

Nu är det dags för Glas igen att fortsätta där han slutade förra gången. Ladda ett vapen och ta kål på alla åtta vakter i detta rum. Spring sedan vidare tillbaka till köket och leta upp den svarta dörr du inte kunde komma igenom förut. Gå igenom dörren och fortsätt tills du kommer till en lila dörr som är låst. Sväng runt och spring vidare för att möta några otrevliga typer. En av dessa typer har nyckeln till den lila dörren, så du vet vad du måste göra. När du gått igenom den lila dörren får du möta två bestar som du snabbt ska undanröja och fortsätta till nästa rum. Detta rum innehåller förutom en lättklädd dam en man som ligger under hennes säng. Mannen,



som självklart inte gillar att bli störd, gör allt för att ta kål på dig. Skjut honom fyra gånger och han förvandlas till maskmat. Bered dig för en lång och häftig filmsekvens där Mr. Lam har huvudrollen.

Hanna är din nästa karaktär att styra. Gå ner för hallen och ta den tredje röda dörren. Där ska det finnas en vit vas som kommer att vara till nytta senare i spelet, så ta med dig den. Gå ut igen och fram till den röda dörren som är i närheten av trappan. Gå in och avlossa några skott mot killen där inne. Han är så snäll att han lämnar en nyckel efter sig (lounge key). Använd nyckeln i dörren där den passar och du kommer in i ett nytt rum med två dörrar, av vilka den ena är låst. Ta den olåsta dörren och fortsätt tills du kommer fram till ett rum med en fontän. Undersök fontänen och gå sedan tillbaka till det förra rummet. Det har nu dykt upp två fiender här och en av dem har nyckeln till det andra rummet, så ta hand om dem och öppna dörren med nyckeln. Ta hissen i nästa rum och leta på nästa våning upp den svarta vasen som är i närheten.

Gå tillbaka till Madame Chens dörr och placera den vita vasen med blommor på den vänstra sidan om dörren och den svarta vasen på den högra sidan. En lång sekvens spelas upp för dig och när den är klar ska du ta dig tillbaka till hissen. Forsätt framåt till dörren där du använde lounge key och stig in. Efter lite skjutande och springande kommer det en ny lång och intressant filmsekvens där du bland annat får veta vem Wee Mings fader är på riktigt. En hint: han brukade vara en ängel uppe i himlen men nu tillbringar han sitt eviga liv på en betydligt varmare plats.

Nästa destination är rummet där du bytte om. På vägen dit får du döda alla demoner så att du inte missar nyckeln som en av dem håller (Meat Locker Key). Byt tillbaka till dina normala kläder och fortsätt till köttfrysen. Öppna dörren och fortsätt till den gröna dörren framför dig. Nu är det bossdags igen – det du ska göra är att försvara Wee Ming och ta död på Madame Chen. Efter att Madame Chen dör kommer en ny sekvens och du och Wee Ming klättrar ner i hålet som Madame Chen Lämnade efter sig. Det är dags att byta CD och kliva ner i helvetet!

**HELVETET**

Det första du ska göra är att ta dig över några plattformar som rör sig. Ta dig över dem och vandra på tills du kommer fram till tre små hyddor. I en av hyddorna kan du spara ditt spel, vilket är väldigt skönt eftersom det var länge sedan sist. Spara spelet och gå ut igen. Följ sedan den väg som går förbi en silver- och en guld-fackla. När du till slut kommer till en väggren är det lättast att börja med den högra vägen.

Gå hela denna väg och döda alla demonliknande munkar du stöter på. Till slut kommer du fram till en dörr som du inte kan öppna. Gå nu tillbaka ända till de tre hyddorna och ta till vänster. Efter ett tag slår en blixt ner och det börjar brinna. Du har nog undrat varför du har fått massa pappersammunition och andra pappersting. När du kastar dessa saker i elden förvandlas de helt enkelt till den riktiga varan. Logiskt? Inte det minsta, men du befinner dig ju i helvetet, så vem är du att ställa frågor. Nu ska du gå tillbaka till vägkorsningen och ta den vänstra vägen.

På vägen möter du ett gäng nya demonmunkar och det är dags att sprida lite bly ännu en gång. En av munkarna lämnar något som liknar en pappersgrind efter sig. Plocka upp den och fortsätt din vandring framåt tills du stöter på en röd riktig grind. Vänd på svansen och gå tillbaka till platsen där blixten slog ner. Kasta din pappersgrind i elden och den röda grinden försvinner på andra sidan banan. Det är bara att springa tillbaka och nu är vägen öppen. Men gissa vem du stöter på om inte den onda Madame Chen. Denna gång behöver du dock ej slåss mot henne utan hon vill i stället att du lämnar över en pappersdocka till hennes dotter som håller till i närheten. Gå till sovrummet som du redan passerat en gång tidigare i spelet. Ge dockan till flickan, en lång filmsekvens följer och många gåtor blir besvarade.

Nästa del är en av de jobbigare gåtorna i spelet. Vi går inte in på hur man listar ut detta eftersom det är oväsentligt och relativt jobbigt att förklara. Därför talar vi nu om exakt hur du ska gå till väga:

Framför dig har du en klockliknande apparatur. Klockan har fem nummer i den yttre ramen och nummer 1–5 i den inre ramen. Först ska du under 5 i den yttre ramen ställa in nummer 5 från den undre ramen och trycka på ⊗ på din handkontroll. Sedan ska du ställa in nr 1 under 5 och trycka på samma knapp. Nu kommer en sekvens och du får en ledtråd till nästa inställning. Nu har du förhoppningsvis fattat hur detta fungerar, så vi kommer nu bara skriva de siffror du ska ställa in. Den första siffran motsvarar den yttre ramens nummer.

Nästa gåta=18, 2, 5, 5, ny sekvens, 35, 1, 5 och slutligen efter sista sekvensen 88, 4, 4, 3, 2.

Äntligen klart och du får tag på ett stenpergament som kommer att bli användbart i framtiden. Gå tillbaka till Madame Chen, och efter att du kollat på ännu en filmsekvens så ger Madame Chen dig en gammal torftig träpinne. Ta träpinnen till brasan där du använde din pappersgrind och låt den fatta eld. Du har under dina vandringar nere i helvetet gått förbi tre stycken otända facklor. Dessa ska du nu förstås tända, och en dörr med tre ljus på kommer sakta att öppnas. Gå in i dörren och döda monstret, som har en tunga längre än Gene Simmons i Kiss. Han tappar en nyckel av papper som du i vanlig ordning ska bränna på brasan. Det dyker då upp en riktig nyckel i en av stugorna. Denna nyckel går till en låst dörr i närheten av platsen där den lilla flickan var.

Ny filmsekvens och dags att stifta bekantskap med ett par gamla polare igen. Börja med att spara spelet och knalla sedan iväg framåt tills du kommer till en väggren. Gå till vänster och döda allt i din väg. Det är ett par dörrar här men det går bara att gå en väg. Till slut kommer du till ett rum där du hittar en ny nyckel (Moon Key). Du kan också se en dörr med en sol på, men den är inte tillgänglig ännu, så ignorera denna i nuläget. Gå i stället mot det dimmiga ljuset som du kan se. Där hittar du en staty av en drake. Undersök denna och fortsätt framåt tills du kommer till en lian av något slag. Klättra ner för växten och ta tag i solnyckeln som finns där nere. Gå tillbaka till dörren med solen och använd din nyckel. Du möter nu Sam Long och en liten filmsekvens utspelar sig. Spring sedan tillbaka och ner för lianen. Fortsätt förbi de två drakstatyerna här nere och ner för ännu ett par växter.

Du har nu kommit fram till ett ganska klurigt pussel, men vi har som vanligt svaret. På golvet framför dig finns 5x5 stycken stenplattor som du, tro det eller ej, ska gå på i en viss ordningsföljd. Om vi säger att plattorna är numrerade vågrätt från 1–5 och lodrätt från A–E så ska du stiga på dem i denna ordning:

E2, D2, D3, C3, C4, B4, A4 och till sist A5.

Ta nu tag i stensvärdet och gå tillbaka över plattorna i golvet och klättra upp igen. Spring tillbaka tills du får en glimt av Deke igen och jaga honom tills du kommer till en död drake. Använd ditt stensvärd på draken och du kan fortsätta framåt. Du har nu hunnit ifatt Deke och en filmsekvens sätter igång. Det är nu dags att slåss mot din gamle polare. Denna strid är ganska jobbig och vi kan bara önska er lycka till. När Deke är död så klättrar Glas upp för en brunn som den supermänniska han är.

Det är äntligen dags att stiga in i rollen som Hanna igen. Gå in i det mörka templet framför dig och efter lite skjutande och pratande med demoner så får du till slut några användbara saker som du kommer behöva senare. Gå nu till den klassiska elden som du brukar använda som majbrasa. I närheten finns det en brunn – använd den vev som du nyss fick inne i templet och en hink kommer upp med ett öga i. Sedan hoppar också Glas upp, men han försvinner spårlöst. Gå sedan vidare framåt och efter en kort bit spelas ännu en filmsnutt upp. Efter filmen ska du fortsätta framåt. Till slut kommer du fram till en gåta vid ingången av ett tempel. Det du ska göra är att passa in de föremål som du har med de bilder där du hittade dem. Använd högerhalvan av trädet på bilden med de tre ljusen, den vänstra trädhalvan på bilden av det svarta tältet (eller vad det ska föreställa), ögat ska användas på bilden av hinken och stenpergamentet på bilden av klockan.

Du ska nu först använda pappersdockan som du bär på i rummet du befinner dig i. Nästa del är lite jobbig. Om vi först säger att det runda rummet symboliserar en klocka för att göra det lättare så ska du först placera ditt stenpergament på en platta i golvet som ligger ungefär klockan 3, sedan trädsymbolen på en platta ungefär klockan 9 och slutligen ditt sista stenföremål, ögat, ungefär klockan 10. Tyvärr är det väldigt svårt att se dessa plattor så gå omkring tills spelet frågar dig om du vill använda föremålet. När du sätter in det sista föremålet sätter en häftig filmsekvens igång och du får efter ett tag göra ett val. Beroende på vilket val du gör så kommer slutet ändras. Välj det du vill och du är nu redo att möta ondskan själv: Mr. Lam. Visst är livet som gamer skönt? Hur ofta får man annars tillfälle att köra en omgång mot självaste Hin Håle.

Hoppas guiden har varit till hjälp! Nästa månad tar vi ännu ett spel.

# KODER

### TINY TANK

Först ut i kodsektionen den här månaden är den inte så allvarliga krigssimulatorn *Tiny Tank*. Först och främst så måste man få fram en fuskmeny. Gå till options-skärmen och tryck L1, L2 och R1 för att få fram fuskmenyn. Skriv sedan in de nedanstående koderna för att få fram vad du vill ha:

**MEGASKOTT:** Skriv in WEAKROBOT

**LITEN TINY:** Skriv in TINYTINY

**LÅG GRAVITATION:** Skriv in FEATHER

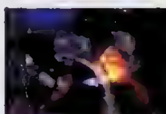
Till sist, för att få fram så du fritt kan välja bana så ska du trycka in L1, L2, R1, R2, ←, SELECT och ◎ på New Game-skärmen.

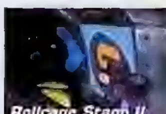
### ROLLCAGE STAGE II

Vi har koden som tar fram allting gömt i denna fartorgie till spel. Koden ska slås in i password-menyn, och glöm nu inte att sätta på bilbältet.

**KOD FÖR ALLTING:**
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!







Rollcage Stage II

Tarzan

### TARZAN

Vi publicerade några koder till Disney-spelet *Tarzan* för några månader sedan och tyvärr så blev det lite fel. Vi skäms gigantiskt mycket och har därför tagit oss i kragen och skriver därför nedan exakt hur ni ska gå till väga, vilket inte riktigt framgick förra gången. Först ska det på huvudmenyn tryckas in:
←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ↑, ↑, ↓, ↓.
Sedan ska du dra neråt på huvudmenyn tills du kommer till valet "Cheat". Detta val är osynligt och syns endast när du drar markören längst ner efter att ha skrivit in koden ovan. Det är i denna meny som du ska slå in koderna nedan:

**EVIGT LIV:** L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2

**VAL AV BANA:** L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2

Det var allt vi hade att bjuda på denna månad och vi lovar att straffa oss själva för missen med *Tarzan* genom att hålla oss ifrån våra PlayStation-spel i en hel vecka. Yeah, right.




## OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLET RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

**SONY HOTLINE:**
0719-310 311
(5 kr/samtal)

**ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:**
08-594 106 80

**BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT:**
08-604 48 48
(Vardagar 9.30–17.30)

**WENDROS SUPPORT:**
08-605 36 11
(Vardagar 13–17)

**JACK OF ALL GAMES SUPPORT:**
Svarar enbart per mail
hotmail@jackofallgames.dk

# TÄVLA OCH VINN!

## THEME PARK WORLD

**1–5 PRIS: SPELET THEME PARK WORLD**
**6–10 PRIS: RUBIKS KUB MED THEME PARK WORLD-TEMA**
**11–15 PRIS: THEME PARK WORLD-T-SHIRT**

I *Theme Park World* är det du som bestämmer hur nöjesparken ska se ut. Och inte nog med det. Du bestämmer hur mycket salt det ska vara på frittarna, hur mycket is det ska vara i läsken, hur mycket inträdet ska kosta...

Vill du läsa mer om *Theme Park World* är sidan 38 ett bra tips. Där recenserar vi nämligen det. Fast vi kan redan nu berätta att du vill vinna ett ex av spelet, eller hur? Skulle du inte vinna spelet har du chansen på en unik *Theme Park World*-kub eller en snygg t-shirt. Så sätt igång och tävla!

Här kommer den inledande frågan:

Vad heter utvecklarna bakom *Theme Park World*?
1. Bullfrog
2. Electronic Arts
3. Maxis









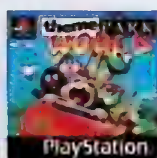






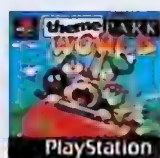


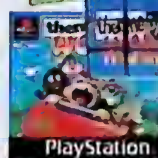




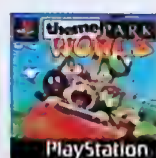


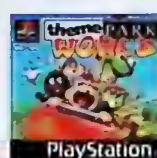









## SYPHON FILTER 2

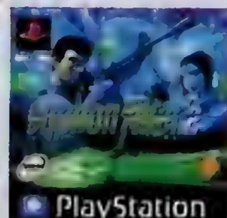
**1–10 PRIS: SYPHON FILTER 2**

Föregångaren var det första spelet som gav *Metal Gear Solid* en match i den nyuppvaknade spion-genren. Bortsett från att huvudpersonen i spelet ser ut som en fjolla när han springer så var *Syphon Filter* ett utmärkt spel, och nu är uppföljaren här – och du kan vinna den!

Du får mer info om *Syphon Filter 2* om du kollar in sidan 20 i det här numret. Där har vi provspelat det, nämligen. En recension kommer i nästa nummer. För att ha chansen att vinna spelet och få det hemskickat på posten behöver du kunna svaret på följande fråga:

Vad heter huvudpersonen i *Syphon Filter 2*?

1. Gabriel Logan
2. Solid Snake
3. Kyle Broflovski










**GÖR SÅ HÄR:**
Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt får du ytterligare tre frågor. Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 6/2000. Priserna skickas ut i slutet av april.

GRATTIS!
Ni vann vår tävling i nummer 26! Priserna kommer med posten.

RESIDENT EVIL 3
1–10 PRIS:
Stefan Halling, Kumla; Andreas Kvist, Onsala; Alexander Winblad, Kungsbacka; Kristoffer Johansson, Johanneshov; Tobias Sköld, Bromma; Sebastian Lindqvist, Sundsvall; Mark Ljunggren, Hörja; Alexander Berg, Bromma; Jimmy Ragnar, Linköping; Johan Thorén, Kil

INTERNATIONAL TRACK & FIELD 2
1–10 PRIS:
Patrik Morat, Bankeryd; Mikael Almén, Malmö; Jonas Larsson, Frövi; Peter Waldén, Täby; Peter Nelhag, Stockholm; Kim Bomholm, Partille; Ronny Carlsson, Tystberga; Fredrik Hatab, Täby; Daniel Farmare, Vetlanda; Sebastian Lindqvist, Sundsvall



Samtalet kostar 4:55 kr/min. Callmedia, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon).

# MÅNADENS CD




## Välkommen
till ännu en fullmatad
**DEMO**-skiva.

**Nu fortsätter vi med vår populära download-sektion på CD-skivan. Om ni inte greppat det än så handlar det om save-positioner till olika spel som du kan ladda ner för att komma åt hemligheter i spelen. Tänk på att använda ett separat minneskort, så riskerar du inte att något händer med ditt gamla fina minneskort och det som ligger där.**

### FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN
**ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.**

### FEL PÅ SKIVAN?
**Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".**






**Gasa runt på banan, se upp för snabba, skarpa svängar, som denna i slutet av en tunnel. Se också upp med andra som, precis som du, kör som dårar.**

# Le Mans 24 Hours

| | |
|---|---|
| **UTGIVARE:** | Infogrames |
| **GENRE:** | Racing |
| **DEMOTYP** | Spelbar |

I över 75 år har förare, mekaniker, bilar och deras anhängare flockats i norra Frankrike på jakt efter motorsportens mest åtrådda trofé – *Le Mans 24 Hours*. Inget annat lopp pressar bilar och förare så hårt. Bara det att komma i mål är en bedrift i sig, för att inte tala om att vinna. Framgång är frukten av månaders noggrann planering och genomarbetad tävlingsstrategi. TV-spelsversionen från Infogrames försöker att återskapa allt det fantastiska i detta monumentala marathon-lopp.

Med vår demo kan du köra i en GT2-bil i Team Augusta. Det finns flera valmöjligheter tillgängliga där du kan trimma din bil efter dina egna önskemål. Beroende på vädret vill du kanske byta däck eller justera hur mycket bilen svänger när du vrider på ratten. Eller om du tycker det går för långsamt kan du meka med bränsleinsprutningen eller din bils aerodynamik. Under loppen kommer din bil få stora skador, så ta det lugnt.

**Kontroller:**

| | |
|---|---|
| △ | Byt vy |
| ⊗ | Gasa |
| ◎ | Bromsa/backa |
| START | Pause/inställningar |
| R1 | Öka maxgränsen för varvtalet |
| R2 | Minska maxgränsen för varvtalet |
| ←→ | Sväng |
| ↑ | Blinka med helljuset |
| ↓ | Titta bakåt |

**Övriga inslag:**
I det riktiga spelet kan du köra ett lopp i 24 riktiga timmar!

**Ytterligare info:**
För att läsa recensionen av spelet ska du titta i PSM nr 25.

# **Colony Wars:** Red sun

■ **UTGIVARE:** SCEE
■ **GENRE:** Rymd-action
■ **DEMOTYP** Spelbar

*Red Sun* är det tredje spelet i *Colony Wars*-serien, och skulle kunna beskrivas som PlayStations svar på *Elite*. Du spelar en kommendörkapten på ett rymdskepp långt ute i det farliga svarta, det vill säga rymden. Från början är du bara en liten bricka i spelet om jordens undergång, men med tiden blir din roll allt viktigare.

I demon får du välja mellan två uppdrag – ett försvarsuppdrag och ett eskortuppdrag. Väljer du försvarsuppdraget får du assistera Marjorie´s Kitchen, som är under belägring och i behov av omedelbar undsättning. Du ska skjuta ner alla fientliga farkoster du får syn på. Din insats belönas med 10 000 credits samt en extra bonus för fullgjort uppdrag. Du inviteras forresten också till att spela bort dina pengar i Marjorie´s Casino.

Väljer du eskortuppdraget är din uppgift att försvara en markkonvoj. Skydda lastarna och följ konvojen. Håll undan busarna som anfaller såväl på marken som från luften. Ersättningen är 8000 krediter samt en extra bonus om du klarar skivan.

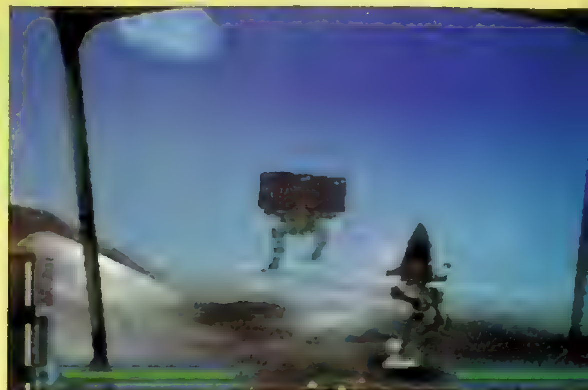


■ **Kontroller:**

| | |
|---|---|
| □ | Välj primärt vapen |
| ✕ | Avfyra primärt vapen |
| △ | Byt mål |
| ○ | Välj sekundärt vapen |
| ○ | (Håll nedtryckt) Avfyra sekundärt vapen |
| R1 | Gas |
| L1 | Backa |
| R1 | (Tryck 2 gånger) Efterbrännkammare framåt |
| L1 | (Tryck 2 gånger) Efterbrännkammare bakåt |
| L2 | Rolla åt vänster |
| R2 | Rolla åt höger |
| L2+R2 | Bakåtvy |
| L2+R2+○ | Avfyra fallskärmsljus (mot missiler) |

■ **Övriga inslag:**
*Colony Wars: Red Sun* skulle ha recenserats i detta nummer av tidningen, men har blivit lite försenat. Så recensionen kommer förhoppningsvis i nästa nummer i stället.

■ **Ytterligare info:**
I det riktiga spelet utsätts du för hela femtio ickelinjära, komplexa uppdrag med flera olika uppgifter. Du får välja mellan åtta olika farkoster med uppgraderingsbara bestyckningar och specialutrustningar.





# **Rollcage** Stage II

■ **UTGIVARE:** SCEE
■ **GENRE:** Racing
■ **DEMOTYP** Spelbar

Detta maggropskittlande racing-spel är inspirerat av megasuccéerna i *Wipeout*-serien. Du befinner dig i en värld där gravitationen har tagit sig vissa friheter och där alla åker runt som galningar. Banorna påminner om hur tidsresorna går till i *Bill & Ted's Bogus Journey* och du finner dig själv svischande runt i ett rörsystem i hastigheter som inte är av denna världen. Originalspelet var ett av de mest nyskapande racing-spelen som någonsin dykt upp på PlayStation, och med den nya förbättrade AI:n är *Stage II* faktiskt ännu tuffare.

I demon väljer du mellan en arkad-version, där du samlar power-ups på löpande band, eller ett Scramble-läge, där du ska komma ihåg att stanna på det rutiga målfältet. Fast detta låter lätt nog så kan vi försäkra att slinter du med fingret hamnar du genast sist i klungan. Eller värre – kastas långt ut i intet. Kom ihåg: hög fart är bra, men kontroll är allt! Välj ett av de tre tillgängliga fordonen och jaga sedan runt på de tre banorna som följer med. Det finns även möjligheter att spela mot en polare och pressa honom in i den bittra oändligheten i Combat-läget.

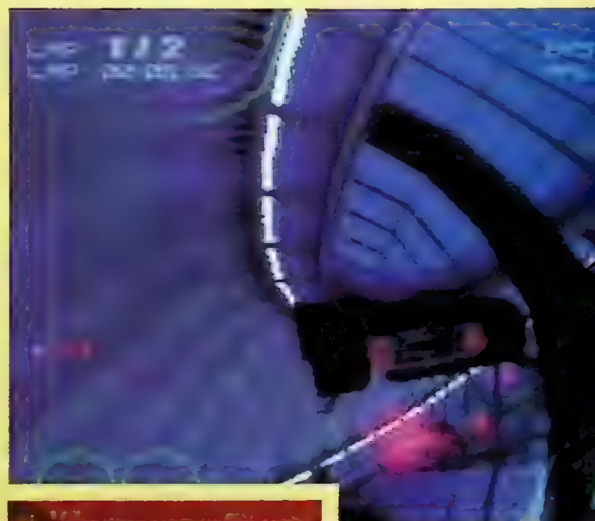
■ **Kontroller:**

| | |
|---|---|
| START | Paus |
| ✕ | Gasa |
| □ | Bromsa |
| △ | Backa |
| ○ | Vänd bilen åt rätt håll |
| L2 | Zooma in |
| R2 | Zooma ut |
| L1 | Skjut vapen 1 |
| R1 | Skjut vapen 2 |
| ↑ | Lås mål |
| ↓ | Backspegel |
| ←→ | Styr |

När du spelar med handkontrollen i analogt läge använder du vänster spak för att styra bilen.

■ **Övriga inslag:**
I det riktiga spelet väljer man mellan 50 fordon, 60 banor att framföra dem på och fjorton olika spelvarianter. Dessa är, bland andra: Destruction, Survivor, Pursuit och det grymma Combat-läget för två spelare, där du och din polare tävlar i deathmatch-stil tills en av er störtar ner i avgrunden.

■ **Ytterligare info:**
PSM hade med en omtumlande provspelning av *Rollcage Stage II* i nummer 3/2000. Vi återkommer med en recension i nästa nummer.





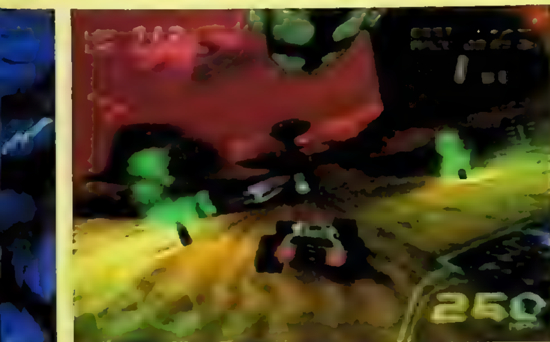


**Upp och ner, runt, runt. Om du vill klara dig igenom arkad-versionen är det bäst om du inte har lätt att bli åksjuk. Scramble-mode, å andra sidan, kräver inbromsningsförmågor av bibliska proportioner.**

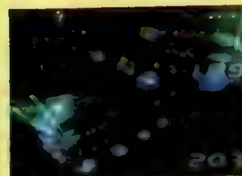


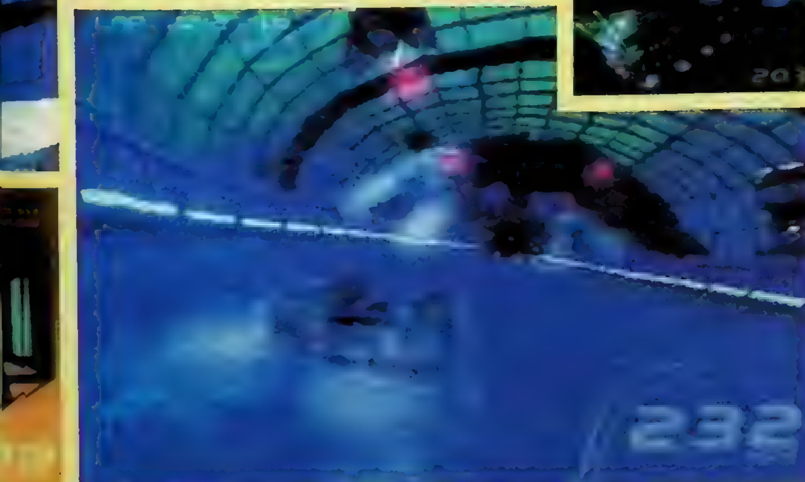


**Väljer du eskortuppdraget så lever du farligt. Du kommer allt som oftast vara i skottfältet för grymma fiender, och om du vill överleva och få din belöning måste du vara en fena på kontrollerna.**















**Att rädda världen kommer kräva en hel del skickligt fingerarbete av dig. Om du inte vill att fienden ska träffa dig, vill säga...**

# Space Debris

| | |
|---|---|
| **UTGIVARE:** | SCEE |
| **GENRE:** | Shoot 'em up |
| **DEMOTYP** | Spelbar |

Detta utomjordiska shoot 'em up ikläder dig rollen som flygarässet Jack Bryant. Han är en del av United Earth Defence Squadron. Själv är han emellertid strandad djupt ute i rymden med en armada av ovänliga utomjordingar mellan sig och jorden. Resten av hans förband har tvingats retirera, och eftersom fienden ofortrottat fortsätter avancera finns inget annat alternativ för Bryant än att ge sig på dem själv. Bara han kan rädda de ynkliga rester av mänskligheten som finns kvar. Men å andra sidan behövs det väl knappast någon ursakt för att dödsföraktande mosa våg efter våg av utomjordiskt kamikaze-flyg i ett klassiskt handkontrollshamrande shoot 'em up?

I demon utgår du från ett asteroidbälte. En i ditt förband har anfallits av rymdpirater och har tagits till fånga. Ditt uppdrag är att anfalla fiendens kryssare, skjuta ner jägarna och rädda din polare.

**Kontroller:**

| | |
|---|---|
| ⊗ | Skjut |
| △ | Smart bomb |
| ◎ | Missil |
| SELECT | Byt vy |
| START | Paus |
| L1 | Rolla vänster |
| R1 | Rolla höger |
| L2 | Bromsa |
| R2 | Gasa |

**Övriga inslag:**
I det riktiga spelet väljer du mellan sex olika rymdfarkoster, var och en med sina egna speciella egenskaper och vapensystem. Du får kämpa dig igenom linjära och helt fria sektorer i rymden. Hela tiden fyrar du av värsta milleniefyrverkerierna. I fråga om shoot 'em up-känsla är detta spel inte av denna världen.

**Ytterligare info:**
PSM recenserade *Space Debris* grundligt i nummer 3/2000. Ta en flukt på den om du vill läsa mer!

# PÅ SKIVAN

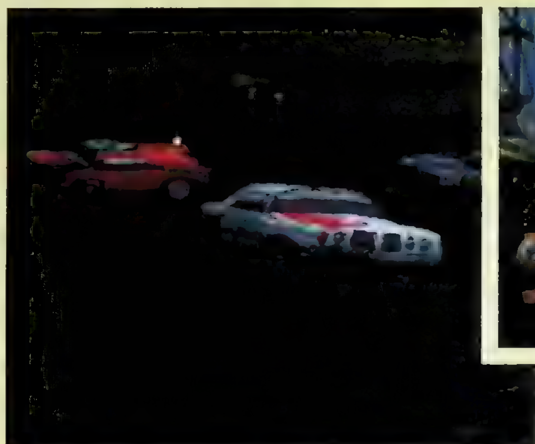
# Video Galleriet

ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS PLAYSTATIONSPEL

## Demolition Racer

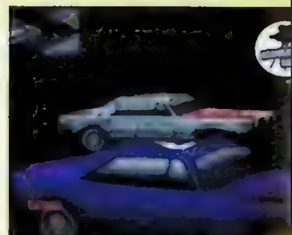
| | |
|---|---|
| ■ UTGIVARE: | Infogrames |
| ■ GENRE: | Racing |
| ■ DEMOTYP | Video |

Förstör, skada och demolera allt du kan, till och med din egen bil! Det är ett smutsigt spel, men nån måste spela det. Här finns en variant där man krossar på första träffen, det kallas illavarslande Death From Above (döden från ovan). I en annan variant finns det självmords-benägna Deathmatch Bowl. Kort sagt barn: gravida och de som lider av allvarliga hjärtproblem bör rådfråga läkare innan de ser på den här demon. Och om det här rör dig, kommer du skakas av den spelbara demon som medföljer nästa nummer.









Det är som i Vilda Västern. Fullkomlig förödelse är det enda som kan ge dig framgång.

## Medievil 2

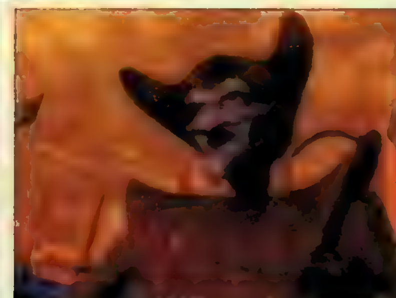
| | |
|---|---|
| ■ UTGIVARE: | SCEE |
| ■ GENRE: | 3D-action/äventyr |
| ■ DEMOTYP | Video |

Nåt pucko har ånyo uttalat trollformeln som får de döda att resa sig ur sina gravar. Här får du i egenskap av Dans slitna jordiska kvarlevor traska runt i London och bråka med odöda och andra otäckingar. Kom hela tiden ihåg att ditt kranium gör mest nytta så länge det är sammanfogat med atlaskotan. Resten av kotorna ska helst också vara på plats.







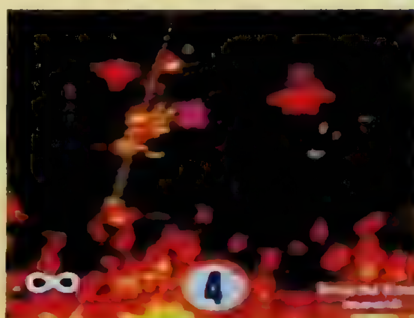


Det är inte för intet som det kallas för den mörka medeltiden. Om demo-videon inte skrämt bort dig, så missa inte nästa månads spelbara demo.

## Ghoul Panic

| | |
|---|---|
| ■ UTGIVARE: | NAMCO |
| ■ GENRE: | Ljuspistolspel |
| ■ DEMOTYP | Video |

Tänk dig en korsning mellan *Time Crisis* och *Point Blank* som äger rum i ett hemsökt hus. Så är det ungefär i *Ghoul Panic*. Det är snabbt, galet och en bra anledning, om någon, att köpa en G-Con 45. Namco, ljuspistolsentusiasterna bakom *Point Blank 1* och *2*, serverar här en buffé med kusliga minispel som du måste klara av för att få möta storbossen. Vi blir jätteradda.




Om du hör en dov duns mitt i natten, frukta icke! Förmodligen har du bara tappat din G-con ljuspistol när du somnat framför *Ghoul Panic*.






# Cool Boarders 4

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | SCEE |
| GENRE: | Snowboard |
| DEMOTYP | Video |

Nu har vi förärats med ännu ett snowboard-spel till PlayStation. Det handlar som vanligt om hippa figurer med dreads och kläder som sitter för löst. PSM tar en första flukt på det fjärde avsnittet i Sonys framgångsrika snowboard-serie: *Cool Boarders 4*.





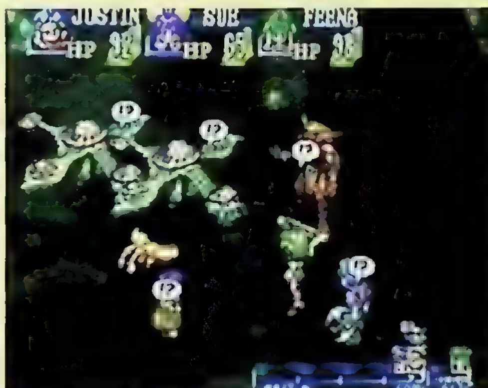


*Cool Boarders 4* är fetare än Big Daddy och bjuder dessutom ett split-screen-läge för två spelare, 3D-banor och hemliga banor som väntar på att upptäckas.

# Grandia

| | |
|---|---|
| UTGIVARE: | Ubi Soft |
| GENRE: | RPG |
| DEMOTYP | Video |

Detta uppfinningsrika RPG kastar in dig i en värld full av mytologi och trollkonster. Bara du, som spelar rollfiguren Justin, din följeslagare Sue och hennes grisliknande maskot kan rädda världen. Givetvis. Flertalet osannolika äventyr låter dig upptäcka hemligheter om forntidens civilisationer och om krafterna den mystiska andestenen besitter. Klart spännande.




Kolla in det här... vad det nu är?

# NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

NÄSTA SKIVA INNEHÅLLER BLAND ANNAT:

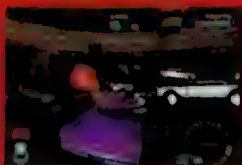
- DET UNDERBART GRYMMA **MEDIEVIL 2**
- DET VILDSINT SNABBA **MICRO MANIACS**
- DET FÖRÖDANDE, BILKROSSANDE **DEMOLITION RACER**
- SAMT **N-GEN, RADICAL BIKERS, WWF SMACKDOWN** OCH HELA DEN NYA SÄSONGSSTATISTIKEN TILL **LMA MANAGER!**



MediEvil 2



Micro Maniacs



Demolition Racer



N-Gen

# EXTRA

## SÅ HÄR ANVÄNDER DU FÖLJANDE FUSK:

Stoppa in ett minneskort i för ändamålet avsedd port och sätt i skivan i konsolen. Välj Download från huvudmenyn med ⊗ och bläddra genom listan med ↑ och ↓. Välj det spelfusk du vill ha med ⊗ och det sparas på minneskortet. Nu kan du använda fusken på dina egna spel (fungerar bara på fullversioner).

OBS! Använd helst ett separat minneskort för dessa fusk så riskerar du inte att bli av med dina egna saves.

**Bara med PSM får du de senaste fusken direkt till minneskortet. Kopiera dem enligt ovan och spela dig fördärvad...**

## Final Fantasy VII

Med detta fusk kan du hoppa över de första 24 timmarna och51minuterna. Gå i stället direkt till CD nr 2.



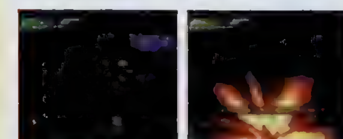
## Medal Of Honor

Detta fusk besparar dig att ödsla tid på 99 procent av spelet. Du kan gå direkt på den sista procenten med fri tillgång till alla områden.



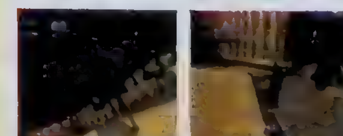
## Tomorrow Never Dies

Här får du nyckeln till alla spelets nivåer. Nu återstår bara att spela igenom dem...



## Tony Hawk's Skateboarding

Ger dig tillträde till alla nivåer i spelet och fler videoband än alla *Star Trek*-filmer tar upp tillsammans. Snacka om resultat!



# GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

**PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – SLUTSÅLDA !**
**PSM 4** • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
**PSM 5** • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
**PSM 6** • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
**PSM 7** • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
**PSM 8** • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
**PSM 9** • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
**PSM 10** • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
**PSM 11** • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddus, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
**PSM 12** • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
**PSM 13** • På skivan: TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2 & Blitter Boy
**PSM 14, PSM 15 – SLUTSÅLDA !**
**PSM 16** • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
**PSM 17** • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
**PSM 18** • På skivan: Populous: The Beginning, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, Granstream Saga, Live Wire, Judge Jule's Music, Yaroze Poker Sim, Carmageddon, Ape Escape.
**PSM 19** • På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2
**PSM 20** • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
**PSM 21** • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
**PSM 22** • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 ´99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
**PSM 23** • På skivan: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Legacy of Kain: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Afrika Shox
**PSM 24** • På skivan: Gran Turismo 2, Crash Team Racing, FIFA 2000, Rainbow 6, Jade Cocoon, This is Football, Pong, Atariland Compilation
**PSM 25** • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
**PSM 26** • På skivan: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, V-Rally 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, Worms Armageddon, Centipede, Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Space Debris
**PSM 27** • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 ´99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ




**HUR GÖR JAG?**
Fyll i din beställning på kupongen nedan. Du kan också faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även betälla per telefon: 0470-70 31 00 eller via e-post: postorder@medstroms.se

OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

## 39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

**ANGE PSM ELLER GUIDE**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| NUMMER: | ANTAL: | PRIS: | NUMMER: | ANTAL: | PRIS: |
| NUMMER: | ANTAL: | PRIS: | NUMMER: | ANTAL: | PRIS: |
| NUMMER: | ANTAL: | PRIS: | NUMMER: | ANTAL: | PRIS: |
| | | | | | SUMMA: |

Ev företag

Namn

Adress

Postnr ............ Ort

Telefon

Målsmans underskrift om du är under 18 år

FRANKERAS EJ
SPLY/PSM
BETALAR
PORTO

**SVARSPOST**
**350 237 709**
**358 01 VÄXJÖ**

## HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de tre första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, använd-bara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

**PLAYSTATION GUIDE 1**
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro
**PLAYSTATION GUIDE 2**
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars
**PLAYSTATION GUIDE 3**
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone
**PLAYSTATION GUIDE 4**
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2
**PLAYSTATION GUIDE 5** (demo-cd medföljer)
Beat ´em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing



# COLIN MCRAE RALLY 2

Den flygande skotten är tillbaka – den här gången i en Ford Focus. Vi recenserar liret som ska skicka ner Gran Turismo 2 i diket.

# SYPHON FILTER 2

Största spionäventyret på länge. Vi har recenserat det! Flipp eller flopp?

# JEDI
## POWER BATTLES

Stor artikel om LucasArts nästa Star Wars-spel. Vi har intervjuat utvecklarna.

# PLAYSTATION2

Gigantiskt reportage från PlayStation2-mässan i Japan!

## VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Micro Maniacs
**Star Ixiom**
Fear Effect
**Urban Chaos**
Rollcage Stage II
**Suikoden II**
Colony Wars: Red Sun
**Dune**

## VI HAR PROVSPELAT

N.GEN Racing
**Gekido**
Speedball 2100
**Ghoul Panic**
Med mera...

# NUMMER 5/2000
# UTE I DEN 3 MAJ

Massor av tips och fusk
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Nyheter • Insändare • Speltoppen



# nordic games

2 års garanti





## PlayStation

### Nyheter




**Colin McRae Rally 2.0**
-begränsat antal 1:a leveransen




**Vandal Hearts 2**




**Theme Park World**




**F1 2000 EA**

| | |
|---|---|
| Army Men Air Attack | 449 |
| Colony Wars 3: Red Sun | 199 |
| Crusaders of Might & Magic | 449 |
| Die Hard Trilogy 2 | 429 |
| Dukes of Hazzard | 399 |
| Earthworm Jim 3D | 449 |
| Fear Effect (Fear Factor) | 449 |
| Fighter Maker | 449 |
| Grandia | 399 |
| Guilty Gear | 449 |
| Int. Superstar Soccer Pro Evol | 449 |
| Int. Track & Field 2 | 449 |
| Jimmy White Cueball 2 | 449 |
| Marvel vs. Capcom | 499 |

| | |
|---|---|
| Need for Speed 5: Porsche | 429 |
| NHL Face Off 2000 | 369 |
| Player Manager 2000 | 449 |
| Premier Manager 2000 | 449 |
| Railroad Tycoon 2 | 449 |
| Rally Masters | 449 |
| Road Rash Jailbreak | 429 |
| Rollcage 2 | 369 |
| Street Skater 2 | 429 |
| Superbikes 2000 | 429 |
| Tiger Woods PGA 2000 | 429 |
| UEFA Champions League 2000 | 449 |
| Urban Chaos | 449 |
| Victory Boxing 3 | 449 |

### Ordinarie




**Resident Evil 3**
Köp till Guide för endast 149:-




**Cool Boarders 4**




**Gran Turismo 2**
Köp till Guide för endast 149:-

| | |
|---|---|
| Action Man | 429 |
| Chessmaster 2 | 499 |
| Crash Team Racing | 389 |
| Eagle One | 449 |
| F.A Premier League Man 2000 | 449 |

| | |
|---|---|
| Final Fantasy 8 | 499 |
| GTA 2 | 399 |
| LMA Manager | 479 |
| Music 2000 | 449 |
| Puchi Carat + Kontroll | 299 |

| | |
|---|---|
| Rainbow Six | 429 |
| Rally Championship | 429 |
| South Park Rally | 449 |
| Tarzan | 389 |
| Tomb Raider 4 | 449 |

### Kampanjpriser!

| | |
|---|---|
| Carmageddon | 299 |
| Castrol Honda Superbike | 299 |
| Driver | 389 |
| F.A Manager | 299 |
| Fighting Force 2 | 299 |
| Jade Cocoon | 399 |
| Legend of Kartia | 299 |
| NHL 2000 | 399 |
| Need for Speed 4 | 299 |
| No Fear Downhill Mountainbiking | 399 |
| Point Blank | 299 |
| Rampage World Tour 2 | 299 |
| Sled Storm | 299 |
| Smurfs | 299 |
| Spec Ops | 399 |
| V-Rally 2 | 249 |
| Worms Armageddon | 399 |

### Platinum




**Crash Bandicoot 3**

| | |
|---|---|
| Ett Småkryps Liv | 199 |
| FIFA 99 | 249 |
| Metal Gear Solid | 249 |
| Moto Racer 2 | 249 |
| Ridge Racer 4 | 199 |
| Spyro | 199 |
| Toca Touring Car 2 | 199 |
| Tomb Raider 3 | 249 |

### USA Import




**Saga Frontier 2**

| | |
|---|---|
| Alundra 2 | 599 |
| Dragon Valor 2 | 649 |
| Fatal Fury Wild Ambition | 599 |
| Chocobo's Dungeon 2 | 549 |
| Suikoden 2 | 629 |
| Syphon Filter 2 | 549 |
| Tail Concerto | 649 |
| Vandal Hearts 2 | 549 |

### Basenhet



Basenhet inkl. en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

**999:-***

*Gäller vid köp av valfritt nytt spel. Max en per order. Res. för slutförsäljning.

### Tillbehör




**Ratt Ferrari Shock 2 Force**
Kvalitetsratt som säljer guld!

| | |
|---|---|
| HK Dual Shock SONY | 329 |
| HK Dual Shock kopia | 229 |
| Minneskort 1080 Block. Färg | 499 |
| Minneskort standard | 99 |
| Mus | 199 |
| Pistol Mini Light Gun | 349 |
| Ratt. Mad Catz | 649 |
| RGB/Scart-kabel | 149 |

## Köp 3 spel

och välj en av följande på köpet!

Body Harvest, Iggys Reckin Balls
N64 värde 299:-

Streak, Reboot, Assault eller Psybadek
PSX värde 129-249:-/st

**Minneskort Kopia**
Standard PSX Kopia
värde 99:-

**X-tender**
Förlängningskabel till kontroll. 2 meter. N64, PSX eller DC. Värde 99-149:-

Vg se vår hemsida för



## NINTENDO 64

### Nyheter




**Tony Hawk's Skateboarding**

| | |
|---|---|
| Army Men Sarges Heroes | 599 |
| Castlevania 2 | 589 |
| Cyber Tiger | 499 |
| F1 Racing Championship (UBI) | 449 |
| Int. Superstar Soccer 2000 | 549 |
| Int. Track & Field Summer Game | 549 |
| NBA in the Zone 2000 | 549 |
| Nuclear Strike 64 | 589 |
| PGA European Tour Golf | 699 |
| Tony Hawk's Skateboarding | 549 |
| Top Gear Rally 2 | 699 |
| Twelve Tales Conker 64 | 589 |
| Vigilante 8: 2nd Offensive | 589 |
| Winback | 589 |

### Ordinarie

| | |
|---|---|
| Banjo Kazooie 3D | 449 |
| Destruction Derby | 589 |
| Donkey Kong 64 + Mem.Exp | 749 |
| Jet Force Gemini | 549 |
| Rayman 2 | 499 |
| Ready 2 Rumble Boxing | 499 |
| Resident Evil 2 | 699 |
| Road Rash | 589 |
| Rocket - Robot on Wheels | 499 |
| Supercross 2000 EA | 499 |
| Toy Story 2 | 549 |

### REA!

| | |
|---|---|
| Body Harvest | 299 |
| Carmageddon 64 | 399 |
| F1 World Grand Prix | 199 |
| Fighters Destiny | 199 |
| Hybrid Heaven | 399 |
| Lamborghini Challenge | 199 |
| Lylat Wars | 299 |
| Micro Machines 64 Turbo | 399 |
| NBA Jam 99 | 199 |
| Turok Rage Wars | 399 |



## Dreamcast

### Nyheter



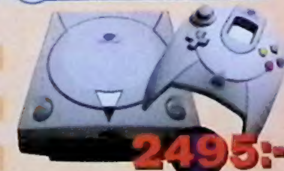

**Rayman 2**

| | |
|---|---|
| Deadly Skies | 499 |
| Dragons Blood | 499 |
| ECW Hardcore Revolution | 499 |
| Evolution | 499 |
| Legacy of Kain 2 Soul Reaver | 499 |
| NBA 2000 | 499 |
| Rayman 2 | 499 |
| Red Dog | 499 |
| Sega Sports NHL 2000 | 499 |
| Slave Zero | 499 |
| Tee Off Golf | 499 |
| Toy Story 2 | 499 |
| Vigilante 8 2nd offensive | 499 |

### Ordinarie

| | |
|---|---|
| Blue Stinger | 499 |
| Buggy Heat | 499 |
| Dynamite Cop 2 | 499 |
| House of the Dead 2 | 499 |
| House of the Dead 2 + Pistol | 849 |
| Hydro Thunder | 499 |
| Incoming | 499 |
| Jimmy Whites Cueball 2 | 499 |
| Monaco GP 2 | 499 |
| Mortal Kombat Gold | 499 |
| Power Stone | 499 |
| Psychic Force | 499 |
| Re Volt | 499 |
| Ready to Rumble Boxing | 499 |
| Sega Bass Fishing + spö | 999 |
| Sega Rally 2 | 499 |
| Sonic Adventure | 499 |
| Soul Calibur | 499 |
| Speed Devils | 499 |
| Toy Commander | 499 |
| Virtua Fighter 3tb | 499 |
| Virtua Striker 2 | 499 |
| Worms Armageddon | 499 |

### Bas & Tillbehör




**Standardpaket**

En handkontroll, strömsladd, antennkabel, manual, demo CD samt ett 33,6k modem.
**Bonus:** en extender (värde 149:-)

| | |
|---|---|
| HK Dreamcast Pad Kopia | 279 |
| HK Original | 329 |
| RGB-Kabel | 299 |
| Smart Video Converter | 399 |
| Super VHS-Kabel | 249 |
| Vibration Pack Original | 279 |
| Vibration Pack. ej orginal | 249 |
| VMS 4 Meg +Link Kabel | 399 |
| VMS Minneskort | 329 |
| X-Tender | 149 |



# BEGAGNAT - KÖP, BYT & SÄLJ BEGAGNADE TV-SPEL

## Begagnathandel

**50% VID INKÖP**

**60% VID INBYTE**

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel.

Av det begagnade försäljningspriset betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte.

**T ex:** Du får för ditt Driver (PSX) 50% av 295kr =147,50 kr kontant eller 60% av 295 kr = 177 kr vid inbyte.

Gällande övriga format gäller fortfarande köp/säljlistorna. Vid saknad av manual/kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%. Vg se utförlig köp, byt och sälj information i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du välkommen att ringa.

**SÅ HÄR BYTER/SÄLJER DU DINA SPEL.**

1. Skicka in dina spel till: **Nordic Games Beg.avdelning, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad.**
2. Vill du sälja dina spel, ange att du skall ha pengar. Vill du byta till andra spel, ange vilka.
3. Vi använder den prislista som är aktuell när spelen du skickar till oss kommer fram. Behöver du en aktuell prislista, gå till vår hemsida.
4. Invänta dina spel/pengar, detta tar ca fyra vardagar. Om det spel som du beställt är slut, skickas övriga produkter eller ett meddelande om att ditt spel inte finns.
5. Skicka inte dina spel med någon form av kissen, sådana försändelser uthämtas ej. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 18 år. Är du under 18 år måste målsman enligt lag skriva på.
6. När vi mottagit ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.
7. Vi köper inte in Playstation basenheter av modell 1002 eller ASCII Grip Pad.

**Köpinformation:**

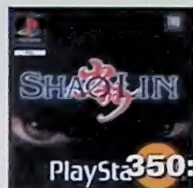
1. Normalt tillämpas ej bytesrätt på programvara. Vill du ha bytesrätt, begär plombering (bytesrätt gäller ej gratisprodukter).
2. Vissa titlar i denna annons är inte släppta ännu. Vi reserverar oss även för slutförsäljning.
3. Vi tillämpar konsumentköplagen (1990:932) vid all försäljning, inköp, byte samt reklamationer.
4. Vår leveranstid är normalt 24 timmar. Detta är den tid då vi skall skicka beställda varor från Karlstad. I de flesta fall klarar Posten att transportera nämnda varor till dig. Reklamationer ang. leveransförseningar anmäles till Posten.
5. Portokostnaden är: Beställningar under ett kilo, 68 kr. Beställningar över ett kilo 120 kr.

## Playstation




| | |
|---|---|
| 4-4-2 Soccer | 95 |
| Actua Golf 3 | 195 |
| Actua Soccer | 95 |
| Akuji | 195 |
| Allied General | 395 |
| Ape Escape | 295 |
| Apocalypse | 95 |
| Assault | 75 |
| Asterix | 295 |
| Atlantis | 195 |
| Battle Arena Toshinden 1 | 95 |
| Big Air | 150 |
| Black Dawn | 150 |
| Bug Raider | 95 |
| Buggy | 95 |
| Bugs Bunny | 295 |
| Bugs Life Activity Centre | 175 |
| Bust A Move 3 | 295 |
| C&C | 175 |
| C&C Red Alert. | 195 |
| C&C Retaliation | 225 |
| Castlevania 1 | 250 |
| Championship Motocross | 375 |
| Chocobo Racing | 295 |
| Chronicles of the Sword | 150 |
| Colin McRae Rally | 195 |
| Colony Wars Vengeance | 150 |
| Cool Boarders | 175 |
| Crash Bandicoot 2 | 175 |
| Crash Bandicoot 3 | 195 |
| Critical Depth | 75 |
| Criticom | 75 |
| Croc 2 | 395 |
| Dark Forces | 295 |
| Deathtrap Dungeon | 150 |
| Defcon 5 | 75 |
| Devils Deception | 150 |
| Dino Crisis | 395 |
| Dodgem Arena | 95 |
| Driver | 295 |
| Duke Nukem Time 2 Kill | 195 |
| Escape ODT | 125 |
| ESPN Extreme Games | 295 |
| Ett Småkryps Liv | 195 |
| Excalibur 2055 AD | 150 |
| Exhumed | 195 |
| F.A Premier League Manager | 350 |
| F.A. Manager | 250 |
| F.A. Premier League Star | 295 |
| F1 World Grand Prix 99 | 395 |
| Fade to Black | 95 |
| Felony 11-79 | 195 |
| FIFA 98 | 125 |
| FIFA 99 | 195 |
| Final Fantasy 7 | 150 |
| Final Fantasy 8 | 395 |
| Formula One | 95 |
| Formula One 97 | 125 |
| Formula One 98 | 175 |
| Forsaken | 95 |
| G-Police 2 | 250 |
| Grand Theft Auto | 195 |
| Grand Theft Auto 2 | 350 |
| Granstream Saga | 250 |
| Hard Boiled | 50 |
| Hard Edge | 250 |
| Hell Night | 350 |
| Hercules | 175 |
| Hexen | 95 |
| Hi Octane | 75 |
| Hyper Match Tennis | 150 |
| Int. Superstar Soccer Pro | 75 |
| Jersey Devil | 125 |
| Jumping Flash! 2 | 95 |
| Jupiter Strike | 75 |
| Kagero Deception 2 | 295 |
| Kart Duel 2 | 150 |
| Kensai | 195 |
| Knock Out Kings | 250 |
| Last Report | 150 |
| Le Mans 24 Hour | 295 |
| Legacy of Kain Blood Omen | 195 |
| Lego Rock Raiders | 395 |
| Lone Soldier | 125 |




| | |
|---|---|
| Madden 97 | 75 |
| MDK | 150 |
| Mechwarrior 2 | 150 |
| Medievil | 125 |
| Mega Man Legends | 250 |
| Metal Gear Solid | 350 |
| Mickeys Wild Adventure | 175 |
| Micro Machines V3 | 195 |
| Millenium Solider | 250 |
| Mission Impossible | 250 |
| Nagano Winter Olympics | 95 |
| Need for Speed 2 | 195 |
| Need for Speed 4 | 350 |
| NFL Gameday | 95 |
| NFL Quarterback Club 97 | 95 |
| NHL 2000 | 395 |
| NHL 97 | 95 |
| NHL 98 | 125 |
| NHL Face Off 97 | 75 |
| NHL Face Off 98 | 150 |
| No Fear Downhill Mountainbikin | 395 |
| Note. the | 150 |
| Nuclear Strike | 195 |
| Off World Interceptor | 75 |
| Overboard | 195 |
| Player Manager | 250 |
| Poed | 95 |
| Point Blank | 250 |
| Populous the Beginning | 195 |
| Power Serve Tennis | 95 |
| Premier Manager 98 | 150 |
| Quake 2 | 395 |
| R4 Ridge Racer Type 4 | 150 |
| Rage Racer | 195 |
| Rally Cross 2 | 250 |
| Re Volt | 195 |
| Reboot | 95 |
| Reel Fishing | 350 |
| Resident Evil 2 | 150 |
| Return Fire | 150 |
| Riot | 95 |
| Rival Schools | 195 |
| Riven Myst 2 | 295 |
| Road Rash 3D | 195 |
| Roll Cage | 195 |
| Ronin Blade | 375 |
| R-Type Delta | 350 |
| Running Wild | 150 |
| Rushdown | 150 |
| Shadow Master | 75 |
| Shao Lin | 350 |
| Slamscape | 75 |
| Smash Court Kournokova | 350 |
| Soulblade | 95 |
| South Park | 350 |
| Soviet Strike | 150 |
| Sports Car GT | 195 |
| Spot Goes to Hollywood | 150 |
| Star Wars Episode 1 | 350 |
| Steel Harbringer | 75 |
| Street Fighter Alpha 3 | 350 |
| Striker 96 | 95 |
| Tekken | 95 |
| Tekken 2 | 125 |
| Tennis Arena | 195 |
| Test Drive 4 | 150 |
| Thunderhawk 2 Firestorm | 95 |
| Tiger Woods 99 | 250 |
| Tobal No.1 | 95 |
| Toca Touring Car | 150 |
| Tomb Raider 4 | 395 |
| Tomorrow Never Dies | 395 |
| Total Drivin | 125 |
| Total Eclipse | 75 |
| Total NBA 96 | 75 |
| True Pinball | 150 |
| UEFA Striker | 195 |
| War Games | 150 |
| Warzone 2100 | 250 |
| WCW vs Nitro | 225 |
| Versailles | 150 |
| Wild 9 | 95 |
| Wipe Out 2097 | 150 |
| Wipe Out 3 | 295 |
| Virtua Pool | 225 |
| Virus | 95 |
| VMX Racing | 295 |

PlaySta 150:-




| | |
|---|---|
| World League Soccer 98 | 125 |
| Worms | 195 |
| V-Rally | 95 |
| Xena Warrior Princess | 350 |
| Xenocracy | 95 |
| Xevious 3D | 75 |
| X-Files | 295 |
| X-Men | 195 |

## PSX Tillbehör




| Titel | Vi säljer | köper |
|---|---|---|
| Action Replay Datel | 150 | 20 |
| Action Replay Äldre Modell | 95 | 50 |
| Adapter Gun Con | 50 | 25 |
| Antennkabel Multi Original | 150 | 40 |
| Antennkabel Äldre Modell | 95 | 20 |
| HK Analog Original PSX | 95 | 30 |
| HK Dual Shock PSX | 195 | 60 |
| HK Negcon PSX | 150 | 50 |
| HK Original PSX | 95 | 25 |
| HK Original. Kopia PSX | 50 | 10 |
| JS Alla Modeller PSX | 150 | 50 |
| JS Namco Fighting Stick | 395 | 150 |
| Multi Tap | 195 | 50 |
| Mus | 150 | 80 |
| Pistol Erazer Gun Scorpion | 150 | 50 |
| Pistol Övriga modeller | 95 | 20 |
| Ratt. Dual Sh. | 550 | 250 |
| RGB-kabel | 95 | 25 |
| Scart | 95 | 20 |
| X-Tender | 50 | 10 |

## butiker




**Örebro, Marieberg Köpcentrum**
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

**Karlstad, Ö:a Torgg 15**
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

**Borlänge, Kupolen Köpcentrum**
Öppet: Vard 10-20 lör 10-17 sön 11-17

**Linköping, Storg 54**
Öppet: Vard 11-18 lörd 11-15

**Halmstad, D. Kristina Passagen**
Öppet: Vard 10-18,30 lör 10-16

**Gävle, Winn Gallerian**
Öppet: Vard 10-19 lörd 10-15

## Gratis katalog!

Beställ vår postorderkatalog helt utan kostnad. Här finner du alla våra 4000 spel och tillbehör till PC, Mac, Neo Geo, Gameboy, Saturn, DVD m fl format.

**Telefon**
054-22 20 00
vardagar 10-18

**Fax**
054-22 20 22

**E-mail**
order@nordicgames.com

## Nintendo64

450:-

| | |
|---|---|
| Aero Gauge | 150 |
| Air Border 64 | 150 |
| Banjo Kazooie 3D | 350 |
| Beetle Adventure Racing | 250 |
| Blast Corps | 150 |
| Bomberman 64 | 150 |
| Bust A Move 2 | 195 |
| Disney Magical Tetris | 350 |
| Duke Nukem 3D | 195 |
| Extreme G | 150 |
| Extreme G2 | 195 |
| Forsaken | 95 |
| GT 64 World Championship | 195 |
| Int. Superstar Soccer 64 | 95 |
| Jet Force Gemini | 450 |
| Kobe Bryant NBA Basket | 95 |
| Mario Golf | 495 |
| Mario Party | 495 |
| Multi Racing Championship | 250 |
| Mystical Ninja | 350 |
| Quake 2 | 450 |
| Rainbow Six | 450 |
| Rampage 2 Universal Tour | 450 |
| Rampage World Tour | 295 |
| Shadowman | 350 |
| Star Wars Episode 1: Racer | 395 |
| Super Smash Brothers | 495 |
| Turok: Rage Wars | 495 |
| WCW Mayhem | 495 |
| Wetrix | 150 |
| World Driver Championship | 495 |
| V-Rally Edition 99 | 195 |

RAGE WARS 495:-

## N64 Tillbehör

195:-

| Titel | Vi säljer | köper |
|---|---|---|
| Action Replay Datel | 150 | 50 |
| Action Replay Profess Dat | 450 | 200 |
| Antennkabel Original | 150 | 30 |
| AV/Scart Kabel | 50 | 5 |
| Converter Import | 50 | 15 |
| HK Färg. Original N64 | 185 | 80 |
| Interactor väst inkl. 2 pin | 395 | 150 |
| Memory Expansion Pack | 150 | 50 |
| Minneskort Ord N64 | 125 | 30 |
| Minneskort Standard. Färg | 75 | 20 |
| Ratt Mad Catz ink Rumble | 450 | 200 |
| Ratt. Övriga modeller | 350 | 100 |
| Rumble Pack. Ord | 125 | 40 |
| The Glove | 495 | 200 |
| X-Tender | 50 | 10 |

## Basenheter

*I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll, scart/antennkablar strömsladd, och manualer. Vi köper inte in Playstationbasar av modell 1002.*

| Titel | Vi säljer | köper |
|---|---|---|
| Dreamcast PAL | 1995 | 1300 |
| Gameboy Color | 595 | 300 |
| Gameboy Pocket | 195 | 80 |
| Gameboy Standard | 150 | 50 |
| Master System | 95 | 25 |
| Multimega | 495 | 150 |
| Nintendo | 295 | 100 |
| Nintendo 64 | 650 | 400 |
| Playstation | 795 | 500 |
| Sega Megadrive 1 | 195 | 50 |
| Sega Saturn | 495 | 200 |
| Super Nintendo | 350 | 150 |

## Dreamcast

350:-

| | |
|---|---|
| Aero Wings | 395 |
| Blue Stinger | 450 |
| Dynamite Cop 2 | 450 |
| Formula 1 | 450 |
| Incoming | 395 |
| Monaco GP 2 | 395 |
| Mortal Kombat Gold | 350 |
| Pen Pen Tri Icelon | 450 |
| Ready to Rumble Boxing | 450 |
| Sega Rally 2 | 450 |
| Sonic Adventure | 450 |
| Soul Calibur | 450 |
| Suzuki Alstare Racing | 450 |

## Guider

Resident Evil 3

199:-

*Samtliga nedanstående guider är nya och med engelsk text. De flesta guider är på 128-216 sidor 4-färg.*

| | |
|---|---|
| Donkey Kong 64 | 199 |
| Final Fantasy 8 | 199 |
| Gran Turismo 2 | 199 |
| Grandia | 199 |
| Medal of Honor | 199 |
| Silent Hill | 199 |
| Suikoden 2 | 199 |
| Tomb Raider 4 | 199 |

*Detta är lagervaror, för en komplett prislista på begagnat, besök vår hemsida www.nordicgames.com eller ring 054-22 20 00.*




photo by McKlein

KOM IHÅG

MEDAN DU VÄXLAR VARANNAN SEKUND, FLYGER GENOM LUFTEN,
PARERAR GUPP, SKÄR HÅRNÅLSKURVOR,
KOLLAR OLJETEMPERATUREN,
LYSSNAR PÅ KARTLÄSAREN

ATT KOLLA MELLANTIDEN

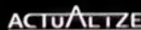













www.rallychampionship.net